PIRMASIS LIETUVOJE ŽURNALAS APIE KOMPIUTERINIUS ŽAIDIMUS

KIBERZONA

ISSN 1392-4915

9771392491004

2000/7-8 kaina 10 Lt www.kiberzona.lt

Kompiuteriai, žaidimai ir kvapai



HOMEWORLD Cataclysm

KISS
Psycho Circus

QUAKE III
Team Arena

TURINYS

Mums rašykite:

KIBERZONA,
Švitrigailos g. 8/14, IV a.
2600 Vilnius,
tel. (8-22) 333 294

e-mail: redakcija@kiberzona.lt

Vyr. redaktorius: Robertas Jakštas

Numerį paruošė: Algis Žukauskas, Domantas Kareckas, Ernis, BikeR, Demondim, Carlito

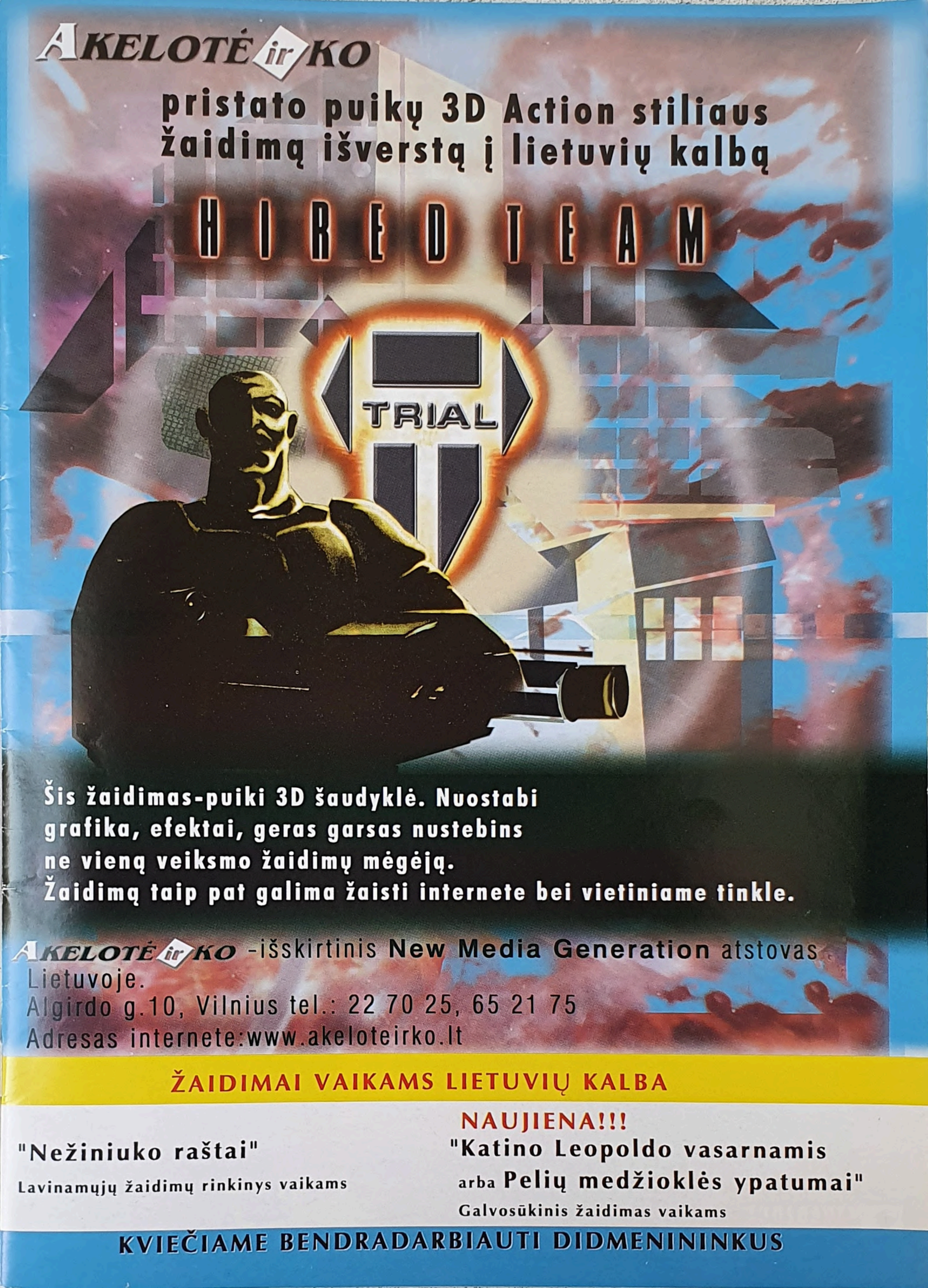
Dizainas ir maketavimas: Gabriel ius mackevičius

Leidia firma "Pusė".
Leidjas — Rimantas Serva
tel. (25) 44 39 44

Visus KIBERZONOS numerius galima nusipirkti:

"Ogmios sistemos" komp. salone, Kalvarijų g. 125; knygyne "Litterula", Basanavičiaus g. 17;	Vilniuje
knygyne "Smaltija", Kęstučio g. 17 ir centriniame pašte; knygyne "Verslo knygos" Gedimino g. 47;	Kaune
Kompiuterių centre, Vilniaus g. 5;	Panevėžyje
UAB "Megaomas", Rūtų g. 9;	Klaipėdoje
"Žiburio" knygyne, Vilniaus g. 213,	Šiauliuose

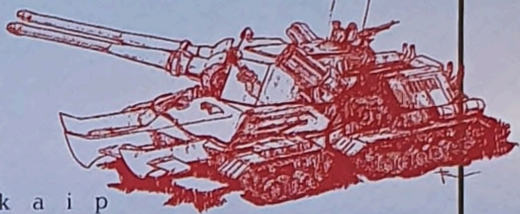
ISSN 1392 - 4915
Rankraščiai nerecenzuojami ir negrąžinami.Už reklamos turinį redakcija neatsako.
Leidinys pradėtas leisti 1997 metų sausio mėn.
Indeksas 5189. Tiražas –10 000 egz.
Spausdino AB "Panevėžio spaustuvė", Beržų g. 52, Panevėžys.
Spalvų skaidymo darbus atliko UAB "Sapnų sala", S.Moniuškos g. 21


AKELOTĖ ir KO
pristato puikų 3D Action stiliaus
žaidimą išverstą į lietuvių kalbą
HIRED TEAM
TRIAL
Šis žaidimas-puiki 3D šaudyklė. Nuostabi
grafika, efektai, geras garsas nustebins
ne vieną veiksmo žaidimų mėgėją.
Žaidimą taip pat galima žaisti internete bei vietiniame tinkle.
AKELOTĖ ir KO -išskirtinis New Media Generation atstovas
Lietuvoje.
Algirdo g.10, Vilnius tel.: 22 70 25, 65 21 75
Adresas internete:www.akeloteirko.lt
ŽAIDIMAI VAIKAMS LIETUVIŲ KALBA
"Nežiniuko raštai"
Lavinamųjų žaidimų rinkinys vaikams
NAUJIENA!!!
"Katino Leopoldo vasarnamis
arba Pelių medžioklės ypatumai"
Galvosūkinis žaidimas vaikams
KVIEČIAME BENDRADARBIAUTI DIDMENININKUS

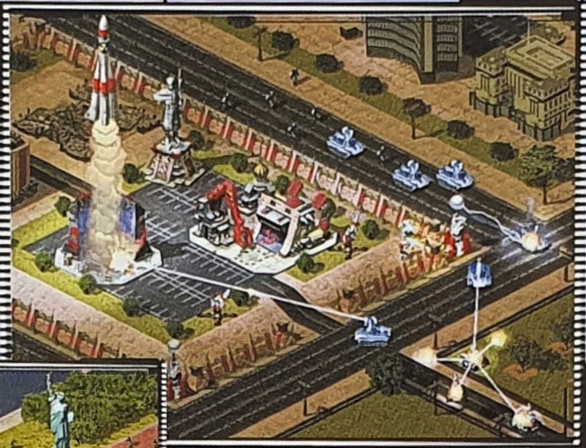
COMMAND & CONQUER

Red Alert 2

Westwood Studios jau daugiau nei metus pluša ties žaidimu, kuris, jų nuomone, neleis mums miegoti daugelį naktų. Kai kam gal yra noras šypsotis, bet daugelis išgirdę pavadinimą Red Alert 2 tai supras savaime. Po didelio Tiberian Sun pasisekimo, kūrėjai žvilgtelėjo šiek tiek atgal į šio žaidimo priešistorę ir nutarė, kad ten dar ne viskas aišku (nebūtų amerikiečiai - vis jiems tie rusai kliūna) ir reikia baigti pradėtą darbą.



Veiksmas vystysys praejus ke liems metams po pirmosios **Red Alert** dalies įvykių. Laimėjęs prieš galingąjį Staliną ir sugriovęs sovietinį ūkį, Aljansas ramiai sau gyvavo, manydamas jog sovietai daugiau niekada nedrįs jo pulti. Tačiau taip buvo tik iš pažiūros. Po Stalino žuties, Rusiją pradejo valdyti niekam į akis nekrintantis generolas Romanovas (aplaidūs tie amerikiečiai: šali valdo generolas, o jie mano, kad nėra grėsmės!), kurio atminty vis dar buvo gyvi atsiminimai apie pralaimejimą. Kaupdamas jėgas jis laukė tinkamos progos. Ir,





kai kilo karas Meksikoje, Romanovas nedelsiant tuo pasinaudojo ir išsiuntė savo kariuomenę anapus vandenyno. Aljansui tai didelis netikėtumas ir nesugebėdami valdyti situacijos, jie ryžtasi kraštutiniam poelgiui — atominiam karui. Tačiau nuspaudus „raudonuosius" paleidimo mygtukus nieko neatsitinka — raketos lieka savo vietuose. Va tada tai amerikiečiai tikrai „pridėjo į kelnes", nes suprato, jog Sovietai sukūrė ginklą, veikiantį žmonių protą ir poelgius, o tai jau „kvepėjo" dideliais nemalonumais.

Red Alert 2 yra kuriams naudojantis **Tiberian Sun** patobulintu varikliuku. Tie patobulinimai daugeliui gali pasirodyti keisti vien dėl to, kad žemėlapiuose bus panaikintas vietovės pakopiškumas, t.y. visi žemėlapiai bus vien tik lygumos. Tačiau kūrėjai prašo mūsų nenusigąsti, nes tai buvo paaukota geresnio *geimplėjaus* kūrimui (kad tik jie tai išpildytų), kuris yra svarbiausias žaidžiant RTS. Beje, žadama, kad junitai labiau skirsis vienas nuo kito savo sugebejimais.

Atsižvelgdami į savo poreikius, piniginius išteklius ir politinį nusistatymą, galėsite rinktis vieną iš dešimties kariaujančių šalių. Visas veiksmas vystysys realiuose žemėlapiuose ir kai kur netgi galėsite atpažinti vieną ar kitą vietovę.

Be originalių junitų, iš pirmosios **Red Alert** dalies, bus daug naujų ir patobulintų junitų. Apžvelgsime idomensius.

Aljansas, žinoma, nesitikėdams pavojaus mažai kuo patobulino savo kariuomenę, išskyrus kelis junitus ir chronotechnologiją, kurios pagalba savo kariauna galima permesti didelį atstumą per labai trumpą laiko tarpą. *All-Terrain Tanya* — iš pirmosios žaidimo dalies pažystama mergelė, kuri dabar jau turi sugebejimą plaukioti ir minuoti priešo laivus. *Terror drone* — gigantiški termitai, kurie pragriaužę priešų šarvus sprogsta kartu su priešais. *Carrier* — tai galingas lėktuvnešis, galintis „užpilti" priešą naikintuvų lietumi. Atsirado Aljanso pajėgose ir toks keistas ginklas



kaip *Dolphin*, kuris galės būti ir žynybininku ir kamikadze, bet tikslesnė jo paskirtis vis dar laikoma paslaptyje.

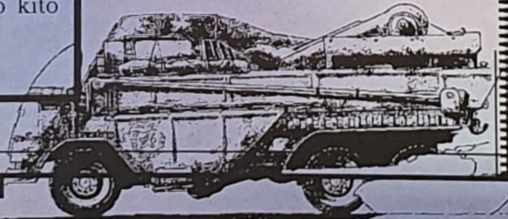
Sovietai labiausiai ištobulino psioninius ginklus, kurie naudojami beveik visuose kariniuose objektuose. Sovietų ginkluotuose pajėgose atsirado tokie įdomūs piliečiai kaip *Crazy Ivan* - ginkluotas peiliais. Jis sugeba išpjauti visą kariuomenę, dar kartais iššaudamas raketas i Aljanso objektus; *Yuri* - turbūt galingiausias karys, sugebantis telekinezės būdu nukreipti priešininkus susinaikinimui; *Giant squid* - gigantiškas kalmaras valdomas telekinezės būdu, skandinantis nusilpusius Aljanso laivus.

Multiplejeris bus skirtas 8 žaidėjams, tiek žaidžiant vietiniame tinkle, tiek ir internete. Gamintojai žada, kad to pilnai užteks ir kad dar bus keli netradiciniai režimai.

Oficiali žaidimo išleidimo data numatyta 2000 10 26. Tada ir galėsime visi draugiškai įsitikinti, jog C&C serijos žaidimai vis dar tokie pat geri ir savo iškovotų aukštumų nežada atsisakyti.

Carlito





STARSHIP TROOPERS
Terran Ascendancy

Filmo "Erdvėlaivių kariai" herojai keliasi į kompiuterių ekranus

Ar žaidimas pakartos filmo sėkmę?

Matyt, filmo "Erdvėlaivių kariai" (būtent šiuo pavadinimu jis buvo rodomas Lietuvos kinoteatruose) pristatyti nereikia niekam. Tikriausiai daugeliui įsiminė didžiulių batalijų scenos, kuriose žemiečiai didvyriškai kovėsi su gausiomis įvairaus dydžio ir rūšių kraugeriškų vabzdžių gaujomis. Ir tikriausiai daug kas iš sėdinčių kino salėje norėjo griebti ginklą ir padėti filmo herojams kovoje pries chitinu prisidengusias pabaisas. Kompanijos **Blue Tongue Software** ir **Hasbro Interactive** nutarė nudžiuginti mus, nes patys jau greitai galėsime išmėginti karo su šiomis šešiakojėmis pabaisomis skonį naujame žaidime **Starship Troopers: Terran Ascendancy**.



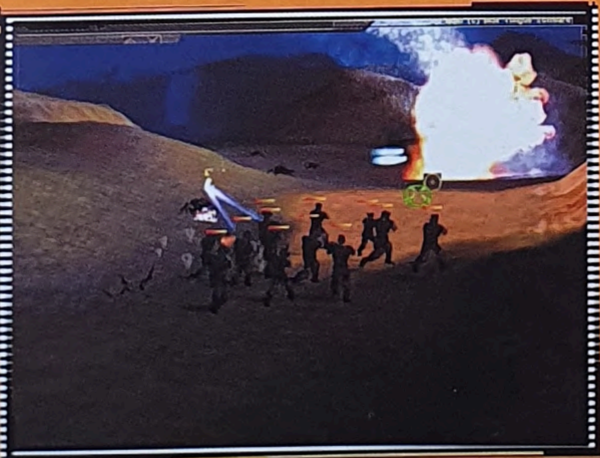


Toli gražu ne kiekvienas, žiūrėjęs minėtą filmą, žino, kad jis sukurtas pagal to paties pavadinimo knygą, kurią dar tolimais 1959-siais parašė garsus fantastas Robert Heinlein. Žaidimo autoriai teigia, kad filmas dėl techninių kliūčių negalėjo įkūnyti visų garsaus rašytojo sumanymų, tačiau žaidime jiems pavyko surinkti visa, kas buvo geriausia tiek filme, tiek ir pačioje knygoje.

Taigi, sumaišius šias idėjas, gavosi įdomus realaus laiko strateginis žaidimas, kuriame žaidėjui teks vadovauti mobiliam pėstininkų būriui. Jam reikės atlikti daug įvairių misijų – naikinti strateginius taikinius ar gelbėti į bėdą patekusius žemiečius. Iš viso numatyta dvidešimt skirtingų misijų, kurios žaidimo eigoje palaipsniui darysis vis sudėtingesnės. Mūšio vieta bus ir kalvos, apaugusios mišku, ir negyvi, sniegu užkloti plotai bei vabzdžių išrausti tuneliai po žeme.

Žmonės ir jų priešai vabzdžiai

Žaidimo aplinka yra vaizduojama lyg iš apžvalginės kameros, kurios judėjimas kontroliuojamas "pelyte". Apžvalgos tašką galima ne tik pasukti 360-čia laipsnių, bet ir priartinti ar nutolinti. Taigi, valdymas yra panašus, kaip daugelyje kitų realaus laiko strateginių žaidimų, pvz. "Myth". Jei norėsite, tai mūšio lauką galėsite išvysti ir kiekvieno jūsų būrio kario akimis.



Kiekvieno būryje esančio kovotojo gyvybė yra vertinga, nes jie specializuojasi skirtingose karo meno srityje (snaiperiai, medikai, inžinieriai ir t.t.). Štai kodėl mobiliųjų pėstininkų šūkis – "kiekvienas kovoja ir kiekvienas grįžta namo" (*"Everybody fights, and everybody comes home"*) iš tikrųjų atspindi žaidimo esmę. Bet kuris karys čia gali tapti didvyriu, jei tik įvykdys svarbią misiją. Pasižymėjusius kareivius bus galima apdovanoti medaliais – tada kils jų statistiniai rodikliai, o elitiniai kariai palaipsniui taps "specialistais".

Kiekvienas karys su savimi gali nešti du ginklus ir amuniciją jiems bei kelias rankines granatas. Visus ginklus galima priskirti vienai iš trijų kategorijų – standartiniams, techniniams bei sunkiesiems. Standartiniams ginklams priklauso karabinai, automatai ir t.t. Techniniai ginklai – tai ugniasvaidžiai bei specialūs tinklai, skirti gyvų vabzdžių gaudymui. Kulkosvaidžiai ar taktinės atominės raketos priklauso sunkiesiems ginklams. Be to visi kariai dėvi ir specialius šarvus, kurių gynybinė galia irgi priklauso nuo pasirinktos modifikacijos (*Scout, Marauder* ar *Command*). Priklausomai nuo mūšio sąlygų, savo kariams galima parinkti optimalią kovinę rikiuotę. Taip pat galima reguliuoti ir jų agresijos lygį, apsprendžiantį būrio elgesį mūšio metu.

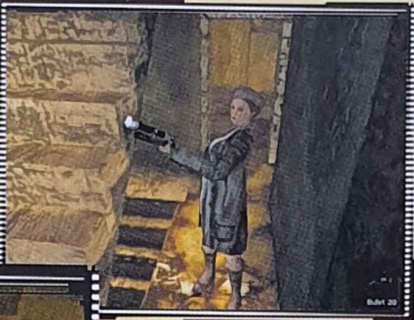
O dabar pristatykime žmonių priešus. Tiek vabzdžių išvaizda, tiek jų galimybės yra aiškiai pasiskolintos iš filmo. Šių gyvių visuomenė yra sudaryta iš kelių "kastų" (porūšių), kurios atlieka specifines funkcijas. Vabzdžiai-darbininkai vaikšto savo reikalais į žmones mažai kreipdami dėmesio. Ogi vabzdžiai-kariai, bene gausiausia šių padarų atmaina, puola iš karto, į pagalbą pasitelkdami stiprius žandikaulius ir aštrias kojas. Plazma šaudantys vabzdžiai atlieka priešlėktuvinių pabūklų vaidmenį, todėl išsilaipinusiems ant žemės pėstininkams yra mažai pavojingi. Vabzdžiai-smegenys kontroliuoja visų kitų nariuotakojų veiklą.

Filmas "Erdvėlaivių kariai" šių eilučių autoriui padarė stiprų įspūdį, todėl to paties tikiuos ir iš žaidimo. Deja, dažnai būna, kad ir puikių filmų motyvais paremti žaidimai didesnių aukštumų nepasiekia. Tikiuosi, šį kartą bus kitaip.

Ernis

THE BLAIR WITCH PROJECT VOLUME 1

RUSTIN PARR



Kompanija **Gathering of Developers** ėmėsi tikrai stambaus projekto įsigydama licencija iš **Aristan Entertainment** ir **Haxan Films** norėdama sukurti trilogiją THE BLAIR

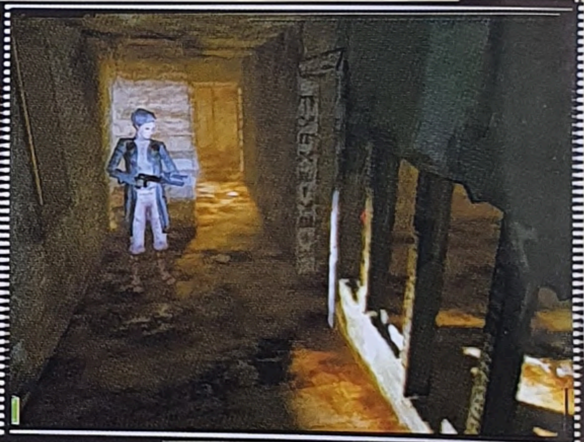


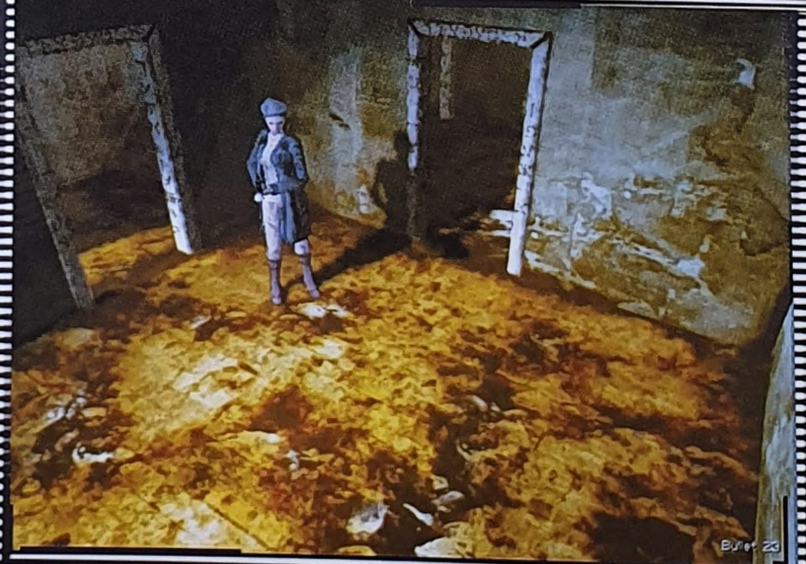
WITCH PROJECT, pagal jau kultiniu tapusį filmą tuo pačiu pavadinimu. Kad **Gathering of Developers** nelaido žodžių veltui, įrodo tai, kad prie projekto visu pajėgumu triūsia vaikinai iš **Terminal Reality**. Visoms žaidimo dalims bus naudojamas ne per seniausiai sukurtas NOCTURNE varikliukas. Beje, jei yra tokių, kurie nematė šio filmo, trumpai priminsiu jo turinį. Trys paaugliai - mergiotė ir du vaikinai leidžiasi į legendomis apipintus miestelio Burkittsville miškus, esančius JAV, Merilendo valstijoje, ieškoti raganos vaiduoklio Elly Kedward, gyvenusios aštuonioliktame amžiuje ir sudegintos ant laužo. Supykusi po tokios „šunybės", ragana tęsė savo juodus darbus ir tapusi vaiduokliu.To patvirtinimas - beprotis Rustin Parr, 1941 m. vadovaujamas „senos moters šmėklos" kažkam paaukojo 7 vaikus. Jaunuoliai ilgai blaškosi po mišką klaidinami vaiduoklio ir, galų gale, vienas po kito žūsta. Filmas nufilmuotas mėgėjiškomis kameromis, norint suteikti dokumentikos įspūdį. Manau, jog tai pavyko - filmo žiūrovai pasidalino į dvi aršias stovyklas - vieni tapo fanatikais, aklai tikinčiais jog tai dokumentika, kiti ,nusiteikę skeptiškai, vertina filmą kaip mažavertį.

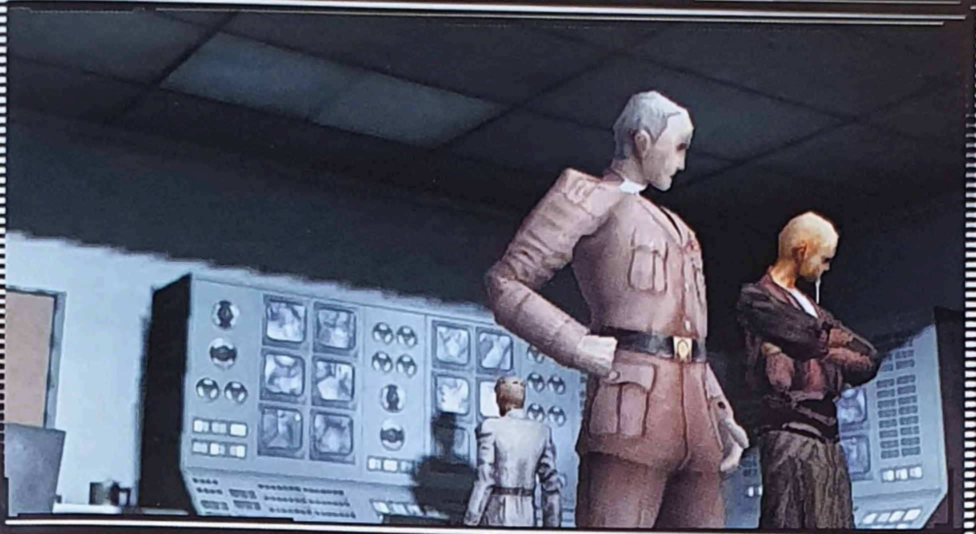
Pirmoji trilogijos dalis suksis būtent apie apsėstą žudiką-maniaką Rustin Parr.

Dar nematęs šio žaidimo, galvojau,kad jis turėtų būti minimalių spalvų, kaip ir pats filmas. Beveik neapsirikau - spalvos tikrai pasirodė ganėtinai minimalios, tačiau, kaip nekeista, visiškai negadino žaidimo, o atvirkščiai, priartino prie filmo „realybės". Pirmasis žaidimas yra nuotykinis. Jūs - tai Doc Holiday - paranormalių reiškinių tyrimo agentūros narys, privalantis išsrėbti visą šią košę.

Iškart pasileidęs žaidimą, pastebėjau minusą (bent jau minusas





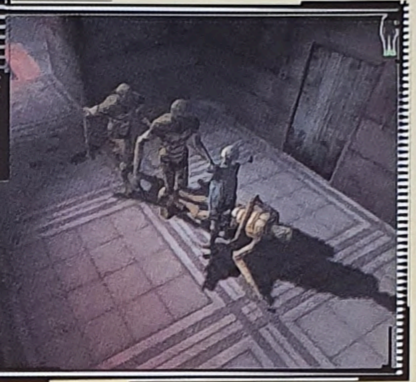


man) -žaidimas vyksta „kadras po kadro", t.y.jūs perbėgate ekraną, trumputė pauzė ir atsirandate sekančiame kadre, kaip kad **Resident Evil**, tik kad čia tie „kadrai" turi dar mažiau erdvės. Blogiausia tai, kad kamera pati nusprendžia kaip jai pasisukti ir kartais pasirenka tokį rakursą, kad tenka dėbsoti į savo batų galus ar kokią dėžę, užstojančią vaizdą. Tokie „fintai" sukelia nemažą galvos skausmą.

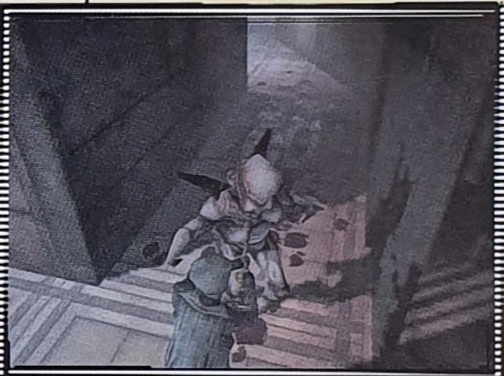
Žaidimo pradžioje negalėjau susiorentuoti su valdymu - pasirodo, išsitraukti ginklą gali tik tada, jei esi užsidegęs žibintuvėlį ar užsidėjęs naktinio matymo prietaisą (kuris, beje, fiksuoja ne visas baisybes). Ir to ir kito elementai senka, bet juos išjungus palaipsniui atsistato. Taipogi susipažinau ir su Spectral Proximity Sensor prietaisu, fiksuojančiu nematerialią energiją. *SPS* padeda aptikti sunkiai matomus vaiduoklius, dvasias, šmėklas ir t.t. Turėsite ir lauko žurnalą, kuriame bus įrašomi svarbus pranešimai, talpinami žemėlapiai, užduočių aprašymai ir kita „buhalterija". Išbandžiau ir duotus ginklus: pistoletą, karabiną bei ginklą, šaudantį energijos išlydžiais. Visi šie ginklai buvo sukomplektuoti su lazeriniais taikikliais, tačiau šmėklas nušauti galima tik paskutiniu ginklu - paprastos kulkos eina kiaurai nematerialą šlykštynę, nedarydamos jokios žalos.

Žaidime veikėjų pokalbiai susinchronizuoti su veido mimika, yra per 1700 įvairių dialogų (tačiau neaišku ar dialogų rezulatai turi įtakos tolesniai žaidimo tėkmei), labai įspūdingi specialieji efektai ir platus valdymo klavišų spektras.

Veiksmas vyksta ne vien tik gūdžiuose miškuose, bet ir pastatuose bei miesteliuose, sukuruose pagal tikslias kopijas. Bet teko pastebėti, kad gūdus miškas yra gana statiškas ir nesigauna eiti kur tik nori.



Įgarsinimas paliko labai gerą įspūdį - garso takeliai parinkti tiesiog iš filmo, ir nuo visų pabūvimų bei traškesių, karts nuo karto nugarą perbėga šiurpuliai.



Kadangi filmas, kainavęs vos 70 tukst. dolerių uždirbo per 140 mln. dolerių, belieka tik palinkėti, kad trilogiją ištiktų tokia pati sekmė...

BikeR





American McGee's Alice

Visiems gerai pažįstamas, klasikinis Lewis Carroll'o kūrinys „Alisos nuotykiai Stebuklų šalyje" susilaukė netikėtos ir gana originalios interpretacijos greitu laiku turinčiame pasirodyti žaidime American McGee's Alice. Jame, kuriam laikui, žaidėjas taps išmintingesne ir išradingesne, nei anksčiau Alisa, besistengiančią išvaduoti Stebuklų šalį nuo išprotėjusios Širdžių karalienės valdžios. Tiktai Alisa, savo sumanumo dėka, gali kovoti su Karalienės valdomos grėsmingos ir beprotiškos Stebuklų šalies metamais iššūkiais.





Pagrindinė varomoji jėga, kuriant šį trečiojo asmens 3D veiksmo žaidimą - veiksmo žaidimų kūrimo veteranas American McGee. Jo Alisos interpretacijoje atsiras vietos visai eilei baisokų žaisliukų, aršių būtybių, bei siaubingų situacijų, jau nekalbant apie įtraukiantį geimplėjų, painius galvosukius bei daugybę keistai pažystamų lokacijų.

Žaidime numatoma daugiau nei 15 lygių. Kiekvienas jų knibždėte knibždės įvairiausiais gyviais bei siurealistiniais efektais. Kuriant lygius, savaime išnaudojamas beribis klasikiniame kūrinyje pavaizduoto fantastiško pasaulio potencialas. Kiekvienas lygys turės tik jam būdingą atmosferą. McGee su savo partneriais, **Roque Entertainment** kompanija, sukūrė spalvingą, interaktyvų pasaulį, sutelkdami pagrindinį dėmesį toms veikėjų bei jų aplinkos detalėms, kurių pagalba galima sudaryti kaip galima daugiau netikėtų, beprotiškų situacijų.

Keliaudama po Stebuklų šalį, Alisa galės šokinėti nuo skardžių, vaikščioti sienomis, bei priklausomai nuo tos vietos ar padėties kurioje ji yra, naudotis visa aibe ekzotiškų, specialių gabumų. Vienur Alisai teks tapti tikra milžine, kitur gi ji sumažės iki vos matomos kruopelytės dydžio.





American McGee's Alice bus virš trisdešimt efektyvių veikėjų. Per Stebuklų šalį Alisą lydės ir bus jos patikėtiniu paslaptingasis Češyro katinas. Pašėlę Mad Hatter'is, išmintingasis Caterpillar'as, bei nedraugiški ir priekabūs Tweedledee ir Tweedledum - tai tik kai kurie iš tos gausybės „tradicinių" personažų, su kuriais teks susidurti Alisai. Taip pat pamatysime keletą naujų protingų ir kestokų



herojų, kuriuos sukūrė McGee. Žadama, kad žaidime pasirodysiantys gyviai bus protingi, sumanūs ir vikrūs. Kiekvieno veikėjo vieksmai, reakcija, bei bendravimas su kitais herojais, bus kiek įmanoma realistiškesni. Be to bus tikrai platus ir įvairus animuotų žūties scenų pasirinkimas ir net išgaravimas ore.

American McGee's Alice kuriamas nesulyginamo **Quake 3** varikliuko pagrindu (!), kas žada puikią žaidimo kokybę.

Pabaigai noriu pasakyti, kad šis žaidimas savo originalumu ir geru *geimplėjum* turėtų užkovoti daugelio mūsų kompiuterius ne vienai dienai. To jam ir linkim.



Quake III
Team Arena

idSoftware galbūt vienintelė kompanija, diktuojanti *3D Action* žaidimų madas. Viskas prasidejo nuo tokių žaidimų kaip Doom, o baigėsi tokiu pasauliniu hitu kaip Quake.
Quake žaidimo trilogijos pasisekimo paslaptis - tai galimybė žaisti tinklu. Quake epocha kompiuterio valdomo oponento atsisakė, taip suteikdama žaidėjams galimybę rungtis su kitais žmonių valdomais kovinias vienetais pasauliniame internet tinkle. O tai, sutikite, užkietėjusiam žaidėjui labai gardus kąsnelis. Taigi...



Dar iki šiol nerimsta **Quake II** pasaulio karai.

Quake III žaidimas į virtualių kovų mėgėjų kompiuterius taip pat įgriuvo su didžiausiu triukšmu. Žaidimas (pagal nutylėjimą) iškarto siūlo tinklinį žaidimo varijantą: *teamplay* (komandinis žaidimas), bei CTF (atimk vėliavą).

Na, ir ką jūs manot? **idSoftware** pajuto, jog žaidimas taps dar labiau patrauklesnis jei bus sukurti papildomi žaidimo per tinklą varijantai. Nors Lietuvoje dar nerimsta kovos, bet jau šių metų gruodžio mėnesį galime tikėtis **Quake III: Arena** papildymo **Quake III: Team Arena**.

Manau, kad **idSoftware** tarsi nusibrėžė tikslą - sukurti patį geriausią ir žaidžiamiausią *multiplayer* žaidimą.

Šiuo metu galime pasitenkinti tik ta informacija, kurią pateikia gamintojas. O ji, manau, tikrai patikima. Numatomi papildomi tinklinio žaidimo varijantai **Quake III: Team Arena**:

1. HARVESTER

Kiekvieno nukauto žaidėjo kaukolė atsiranda žaidžiamo žemėlapio centre. Abiejų komandų žaidėjai privalės surinkti savo priešininkų kaukoles ir tempti jas į savo bazę (kažkokie grobuoniški instinktai). Jei žaidėjas, pasigrobęs priešininko kaukolę nesugeba pasiekti savo bazės, taškai t.y. kaukolė dingsta. Laimi ta komanda, kuri surenka daugiausiai kaukolių.

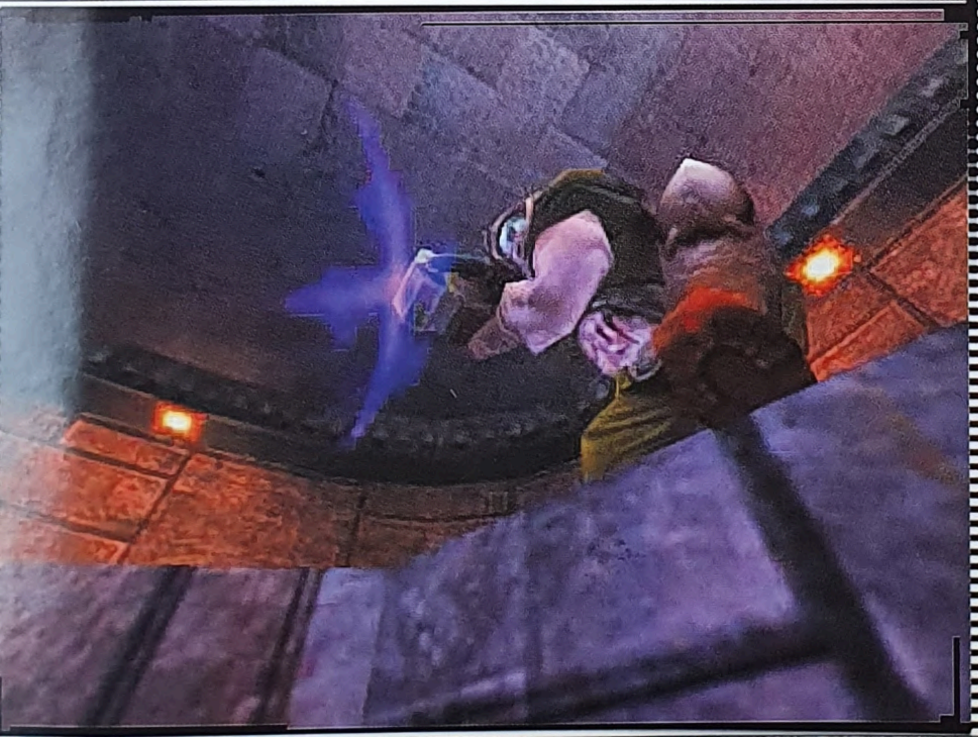
2. 1 FLAG CTF

Šis žaidimo režimas nuo savo pirmtako CTF skirsis tuo, jog vėliavą, kurią reikia pagrobti yra tiktai viena ir „tempti" ją reikia ne į savo, o į priešininko bazę. **idSoftware** mano, kad ši modifikacija bus įdomesnė ir labiau „pasruvusi krauju". Ar verta tikėti šiais žodžiais parodys laikas. O ši CTF modifikacija atrodo gana rizikingai.

3. OVERLOAD

Kiekviena iš komandų turi savo objektą, kurį reikia ginti. Žaidimo tikslas - sunaikinti priešininko saugomą objektą. Manau, šis komandinis režimas patiks daugeliui, tai lyg kova už kiekvieną akmenį savo teritorijoje.

Maža to, kad **idSoftware** žada naujus *multiplayer* režimus, bet dar





kovos įkarštyje kartais tikrai pritrūksta.

Taip pat **Quake III: Team Arena** žaidime numatomi ir nauji ginklai bei visokie papildomi dalykėliai.

1. NAIL GUN

Klasikinis **Quake I** ginklas.

2. PROXIMITY MINE LAUNCHER

Šitas „daikčiukas" leis žaidėjui statyti minas, kurios suveiks tik artėjant priešininkų komandos žaidėjui.

3. CHAIN GUN

Amerikos ginklų klasika. Išties tik su juo įmanoma pasijusti nenugalimu herojumi. Pirmyn į kovą!

4. KAMIKAZE

Pražūtingas daikčiukas. Tai tarsi tiksinti bomba. Jei ją turi tai gali panaudoti savo komandos naudai. O vyksta viskas maždauk taip: įbėgi pas priešininkus, vienas klavišo paspaudimas ir visi išsilaksto į skutelius. Savaime aišku, kartu su tavimi. Vienu žodžiu, galima užsiiminėti pakvaišusiais teroro aktais.

5. INVULNERABILITY SHIELD

Apsaugo nuo visko kas tik skraido. Tik va nuo minų ir granatų apsaugos nebus. O jei nebus, tai ir „Dievo" kailyje patūnoti neteks.

6. TELEPORTER

Pagerinta teleportacijos versija su kokybiškais animacijos efektais.

Tai štai gerbiamieji žudynių fanai... Tik pasvajokit, kas jūsų laukia 2000-jų metų gruodžio mėnesį. Manau, kad Šv.Kalėdas tikrai praleisite ne krikščioniškoj aplinkoj.

Domantas

ir anonsuoja naujus *power-up'us*:

1. DOUBLE-UP

Padvigubina ginklo griaunamąją galią.

2. SCOUT

Steroidas. Suteikia resursų padidinimą bei jų atnaujinimo pagreitinimą. Tiesa, jis nepalaikys šarvų regeneracijos bei galios padvigubinimo.

3. GOD

Dievas. Tik nepagalvokite, jog šis *power-up'as* suteiks laikiną nepažeidžiamumą. Jis paprasčiausiai papildys apsaugą ir amuniciją 200-ais procentų.

4. AMMO

Va šitas dalykėlis man tikrai patinka. Manau, patiks ir kitiems. Regeneruoja šaudmenų kiekį, o jų



Rune

Pasaulis, kuriame realybė persipina su senovės skandinavų mitologija

Pasakojimas apie vikingus bei jų žygius

Žaidimų industrijos dėsningumai

Turintys didesnę patirtį žaidėjai tikriausiai jau pastebėjo dėsningumą, kad pasirodžius kokios nors šaudyklės eilinei versijai greitu laiku reikia laukti dar vieno žaidimo, naudojančio tą patį grafinį variklį, bet pagaminto kitoje kompanijoje. Vietoj šaudynių jame vyraus artimos kovos, o pistoletus ir kulkosvaidžius pakeis kirviai, kardai, ietys ir t.t. Šių principų šventai laikėsi „iD Software", perduodama kitoms kompanijoms **Heretic** bei **Hexen** žaidimų serijos gamybos teises. Todėl visai nenuostabu, kad „Unreal Tournament" autorė „Epic" licencijavo savo grafinį variklį "Gathering of Developers" ir „Human Head Studios" kompanijoms, kuriančioms 3D veiksmo žaidimą **Rune**.



Grafinis variklis

Kaip jau minėjome, šis žaidimas yra sukurtas naudojant vieną iš pažangiausių šiuolaikinėje rinkoje, tačiau šiek tiek modifikuotą **Unreal Tournament** grafinį variklį. Labiausiai buvo pakeistas veikėjų vaizdavimas, nes kuriant **Rune**, buvo pritaikytas taip vadinamas „skeletinis" judančių objektų (žmonių) atkūrimas, kuris leidžia pasiekti, kad veikėjų judesiai būtų daug plastiškesni bei tikroviškesni.

Štai dar keletas kitų svarbių naujovių, kurios buvo įdiegtos į originalų variklį: šešėlių sistema (kuri prisitaiko prie konkretaus kompiuterio skaičiavimų pajėgumų), dalelių animacija, specialiųjų efektų sistema, artimos kovos valdymui pritaikytas dirbtinis intelektas bei nauji veikėjų vaizdavimo būdai (trečiojo asmens perspektyva ir įvairūs kameros rakursai). Be to, į senąjį variklį buvo įdiegtos naujausios *Direct3D* technologijos bei patobulintas žaidimo tinkle palaikymas. Lankstaus originaliojo **Unreal Tournament** variklio dėka, kūrėjai žaidimą žada pritaikyti ne tik *Direct3D*, *OpenGL* bei *GLide*, bet ir *MeTaL* video





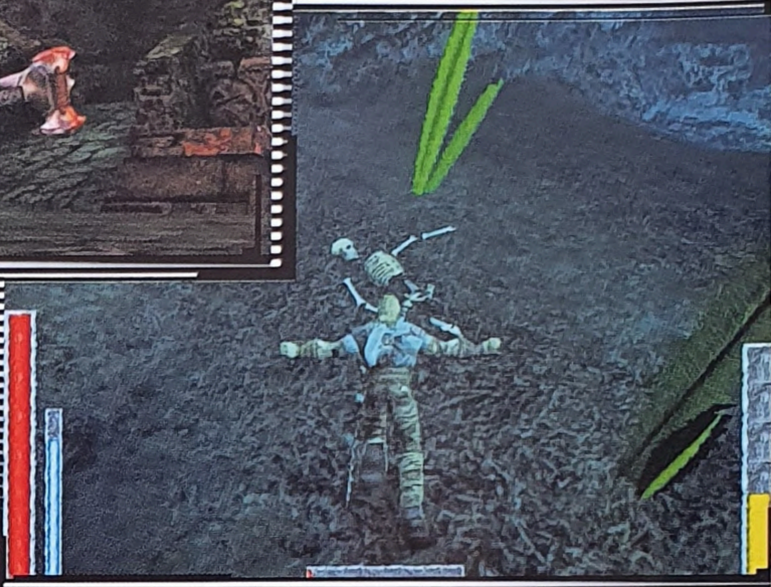


spartintuvų sistemoms (dėl paskutiniojo punkto labiausiai turėtų dėkoti *Savage* video spartintuvų savininkai).

Atšiaurus vikingų pasaulis

Jeigu **Rune** reikėtų apibūdinti tik keliais sakiniais, tai pasakytumėme, kad tai pasakojimas apie drąsą ir žygdarbius atšiaurioje devintojo amžiaus Norvegijoje, o artimiausias šio žaidimo analogas - **Heretic II**. **Rune** įvykiai rutuliojasi vikingų pasaulyje, kuriame realybė nematomais siūlais persipina su pagoniškomis religijomis. Ši fantastinė šalis apgyvendinta atėjusiomis iš legendų būtybėmis bei kraugeriškais ir galingais senovės skandinavų dievais.

Pagrindinis žaidimo veikėjas - puikiai sudėtas ir stiprus jaunas vikingas. Jo vardas mums kiek neįprastas - Ragnaras, o užsiėmimas dar paslaptingesnis - vaikinas yra dievo Odino runų akmenų saugotojas. Ar skaitytojui aiškūs paskutiniai žodžiai? Šių eilučių autoriui jie irgi nesuprantami. Todėl paskubomis tenka ieškoti tarptautinių žodžių žodyno. Atsiverčiu reikiamą puslapį, kuriame rašoma, kad senovės skandinavų mitologijoje Odinas - vyriausias tarp dievų, karo ir pergalės, vėjo ir jūreivystės dievas, pasaulio ir žmonių kūrėjas, gyvųjų ir mirusiųjų valdovas. Įspūdingas apibūdinimas net ir dievui. Skaitome toliau. Pasirodo, iš senovės skandinavų kalbos pažodžiui išverstas žodis „runos" reiškia „paslaptis". Tai yra seniausio germanų rašto ženklai, vartoti Vokietijoje (iki VII a.), Anglijoje (iki Xa.), Skandinavijoje, Islandijoje, Grenlandijoje (iki XIV a.). Runos buvo įrėžiamos arba iškalamos akmenyje, kaule, medyje, metale. Dabar jau nuo savęs pridėsiu, kad tais laikais žmonės tikėjo mistine šių simbolių galia. Taigi, situacija galbūt jau tapo kiek aiškesnė. Tačiau ne tai yra svarbiausia, nes pačiame žaidime sėkmę labiau užtikrina turimo kalavijo ilgis bei jo ašmenų aštrumas, nei šios abstrakčios žinios.



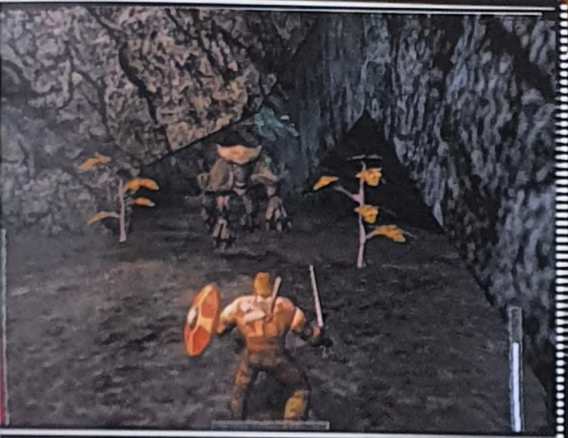


Žaidimo siužetas

Žaidimas pradedamas įšventinimo į vyrus ritualu, kurio metu teks įveikti įvairius išbandymus. Taip padaryta tam, kad žaidėjas išmoktų pagrindinių žaidimo valdymo gudrybių. Sėkmingai užbaigę šį ritualą jūs sužinote apie netoliese pasirodžiusius tamsiuosius vikingus (*Dark Vikings*), kurie







pradėjo siaubti ir deginti aplinkinius kaimus. Toliau **Rune** siužetas tekės linijine vaga. Bus tiek "karštų" vietų, pakeliančių adrenalino kiekį žaidėjų kraujyje, tiek ir ramių „užutekių", leidžiančių ramiau atsikvėpti. Autorių teigimu, žaidime jie pasistengė optimaliai subalansuoti kovos epizodų ir taikių pasivaikščiojimų santykį. Šių klajonių metu Ragnarui teks kovoti tiek su kitais vikingais, tiek ir su padarais, nužengusiais iš šiaurės šalių legendų bei padavimų.

Rune galima rinktis iš penkiolikos įvairių ginklų, kurie priklauso trims pagrindinėms kategorijoms: kardams, kovos kirviams bei bukiems ginklams (kuokos ir t.t.). Bene įspūdingiausi yra Vikingų kalavijas (*Viking broad sword*) ir didysis dvarfų kovos kirvis (*dwarven battle axe*).

Prieš kurdami šį žaidimą, dailininkai daug laiko praleido bibliotekose studijuodami tų laikų architektūrą bei žmonių gyvenimo būdą, todėl yra pagrįstas žaidimo kūrėjų teiginys, kuriame sakoma, kad **Rune** buvo kuriamas vaizduojant kažkada egzistavusį realų laikmetį bei vietas, kartu pridedant didelę išsikerojusios skandinavų mitologijos porciją. Taip buvo sukurta paslaptinga ir unikali šio epinio žaidimo atmosfera.

Žaidžiame tinkle

Paklaustas, kuo skiriasi **Rune** žaidžiant vienam (*single-player*) nuo žaidimo tinkle (*multiplayer*), vyriausias žaidimo menedžeris Tim Gerritsen atsakė, kad skirtumas yra didžiulis, nes žaidžiant *single-player* scenarijų kompiuterio valdomi vikingai kovoja daugiau gynybiniu stiliumi, kadangi juos kontroliuojantis dirbtinis intelektas (AI) nustatytas taip, kad kariai brangintų savo gyvybę ir sužeisti stengtųsi pasitraukti iš mūšio lauko. Gi žaidžiant prieš gyvą oponentą, jo veiksmų seka yra visiškai nenuspėjama.

Straipsnio pabaigoje pateiksime džiugią naujieną: prieš atiduodant šį rankraštį spaudai buvo paskelbta, kad ilgai laukto veiksmo žaidimo **Rune** oficiali išleidimo data - šių metų spalio 30-oji. Taigi, vikingų nuotykiai mūsų kompiuteriuose jau ne už kalnų.

Ernis

WAP žaidimai mobiliajam telefonui



WAP – Wireless Application Protocol – vadinti naujiena mobiliųjų komunikacijų rinkoje turbūt jau nebegalima. Paprastai ir trumpai pasakius, WAP – tai galimybė naudotis Interneto galimybėmis per mobilų telefoną. Telefoną dedi į kišenę, ir elektroninį paštą skaitai gatvėje ar saulėtoje pievelėje…

Sukėlusi didžiulį triukšmą komunikacijų pasaulyje, technologija pamažu ėmė rodyti ir tikruosius savo privalumus. Dabar kiekviena kompanija nebesistengia tik turėti savo WAP tinklalapį, kuriame trimis žodžiais apibūdinta kompanijos veikla. Atsikvėpti neleidžia ir grėsmingos rinkos prognozės – sakoma, kad iki 2003 ar 2004 metų bevielio Interneto vartotojų skaičius prilygs įprastiniu būdu besijungiančių vartotojų skaičiui. Tai sudarys didžiulę auditoriją, kuri bus ištroškusi naujovių ir vis tobulesnių paslaugų, maža to – ši rinka bus pasiruošusi už jas ir sumokėti.

Kuo greičiau vystosi technologijos, tuo greičiau rinka reikalauja jų atsipirkimo. Kūrėjams nelieka laiko žaisti naujomis technologijomis, vietoj to jie privalo kurti komerciškai sėkmingus produktus.

Ar iš tiesų kūrėjams nelieka laiko žaisti?

Rinkos analitikai vienbalsiai teigia, kad populiariausios WAP pritaikymo sritys bus e-komercija kartu su finansinėmis tranzakcijomis bei kibernetinėmis pramogomis. Tuo tarpu, kai dėl finansinių rinkų prognozių niekas nesiginčys, žaidimams perspektyvos nėra tokios jau blogos. Nokia ir Ericsson jau yra sudariusios partnerystės sąjungas WAP'inių žaidimų kūrimui. Kol kas šie žaidimai turės apsiriboti prastesne vienspalve grafika, nedidele persiunčiamos informacijos apimtimi, paprastais siužetais – situacija panaši į pirmus žaidimų industrijos žingsnius personalinių kompiuterių rinkoje. Dar teks luktelėti, kol telefono (ar kaip bebus pavadintas delno dydžio prietaisas-kompiuteris-telefonas-kamera-radijo imtuvas) meniu galėsime pasirinkti spalvotą trimatį žaidimą. Nemažą žingsnį į priekį padės žengti GPRS (General Radio Packet Service) standartas, žadantis žymiai didesnį duomenų perdavimo greitį (kol kas jis tik 9600 kbps) bei lankstesnius mokėjimo būdus – vartotojas mokės tik už persiųstą informaciją, o ne už prisijungimo laiką, juolab kad telefonas taps savotiška skirtine linija – aparatas bus nuolat prijungtas prie tinklo. Iki jo įdiegimo didelių tiesioginių pajamų kūrėjai nesitiki. Kaip bebūtų, didieji rinkos dalyviai naujai produktų bangai ruošiasi jau dabar ir kuria savo klientų ratą.



Ką WAP žaidimai gali pasiūlyti šiandien?

"Omnitel" WAP vartuose (mmm.wap.lt/), atidarytuose šių metų kovo mėnesį, jau gali pasiūlyti pilną skelbimų lentos variantą, "Omnitel" InfoTeksto pranešimus, Google paiešką, elektroninio pašto įrankį, nuorodas į pasaulinius WAPalapius. Nuorodų skiltyje jau yra ir WAP žaidimų nuorodų. Tai visiems žinomos kartuvės, žodžių ar skaičių spėjimas, kryžiukai-nuliukai, rusiška ruletė, kazino… Sakysit neįdomu? O ką sakysit, jei pusvalandį ar daugiau teks ko nors laukti?.. Lietuviškas "Midas Baltic" (http://www.midas.lt/) savo vartotojams pasiūlo po naują žaidimą per savaitę. Lietuviškame variante šiuo metu yra 9 žaidimai. Spalio mėnesį planuojama pristatyti žaidimų seriją su Sergejaus Bubkos vardu, jau dabar ruošiamas 3D golfas. "Omnitel" svetainėje http://www.wap.lt rasite daug informacijos tiek apie WAP žaidimus, tiek ir apie kitas per WAP pasiekiamas pramogas.

Gelon.net kataloge (http://www.gelon.net/links/) pramogų sritis turi daugiau nuorodų už verslo sritį – pramogas čia lenkia tik WAP portalai ir kompiuterinė informacija. Anot wap.com apklausos, 37% vartotojų mano, kad žaidimai vyraus WAP rinkoje (50% mano, kad vyraus elektroninis paštas). Skaičiai kalba patys už save – stovime ant kylančios bangos komunikacijų rinkoje.

Kuo viskas baigsis – pamatysime jau rytoj. Greičiausiai perskaitysime iš ryto karščiausių naujienų WAPalapyje.

Monika Kuzminskaitė
"Omnitel" IT projektų vadybininkė

FPS

PII 266, 32 MB RAM, 3 DFX

KISS: PSYCHO CIRCUS

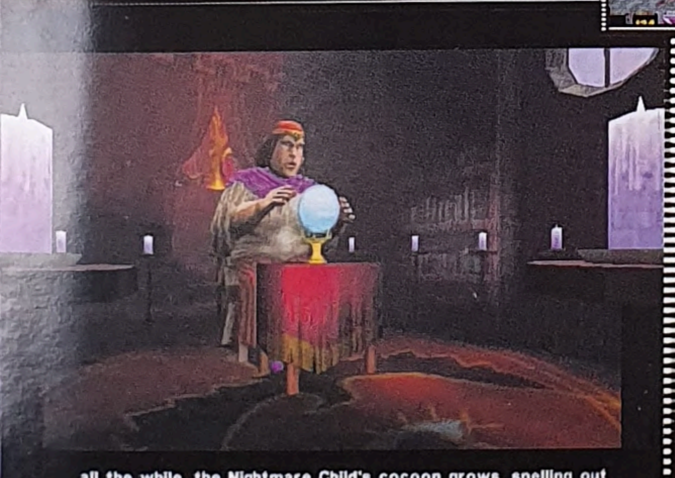
The nightmare child

Kartą blūdinėdamas aplink PC CD lentynas pastebėjau CD pavadinimu KISS: PSYCHO CIRCUS. The nightmare child. Kadangi seniai nebesu šios roko grupės gerbėjas, nutariau apžiūrėti kompaktą iš arčiau tik nuobodulio vedamas. Ir kaip pasirodė, nebe reikalo, nes tai visiškai šviežias kompanijų THIRD LAW bei GATHERING OF DEVELOPERS produktas 3D action stiliuje. Kadangi žaidimas iš tikrųjų šio to vertas (per kukliai pasakyta), leisiu sau apžvelgti šį kūrinį šiek tiek plačiau.

SIUŽETAS

Įsivaizduokite, kad Jūs – KISS grupės narys, atvykote į Koventrį pašėlti scenoje, o randate visiškai išmirusį miestą bei vieną seną burtininkę madam Raven, kuri, vėpsodama į krištolinį rutulį, paporina Jums sekančią istoriją – kažkada, seniai seniai, Pasaulyje vyko kova tarp Gėrio ir Blogio (siužeto linija pažįstama iki skausmo). Gėrio pusei atstovavo keturi išminčiai vadinami Vyresniaisiais. Blogiui, žinoma, komandavo Košmarų karalius (the Nightmare King). Kovojo jie ilgai ir nuobodžiai, kol Vyresniesiems gerokai įkyrėjo jų priešininkas ir jie sujungę savo magiškuosius sugebėjimus suformavo Spektralinį Dvasių Tribunolą, kuris nutrenkė nevykėlį Karalių bedugnėn visiems laikams. Bent jau jie taip manė... Kadangi visiems patapo labai gera ir smagu, Vyresnieji nusprendė atsipūsti, ir, kaip visada būna, prarado budrumą. Tik to ir telaukė Košmarų karaliaus šalininkai. Nutaikę progą, jie nušvilpė iš Vyresniųjų magiškuosius atributus ir iškaišiojo per visą pasaulį, taip atimdami iš jų visą galybę. Istorija nutyli kas atsitiko Vyresniesiems, be to, tai jau ir nebesvarbu. Nežinia, kodėl piktoji orda visiškai nesunaikino magiškosios įrangos, galbūt pagalvojo, jog kažkas po daug daug metų nebegalės sukurti tikrai gero žaidimo. Na, bet mes ne apie tai. Po kiek laiko pasaulyje geometrine progresija ėmė daugintis įvairiausios šlykštynės ir įsivyravo Chaosas. Artėjo Didžiosios Katastrofos Diena – Košmarų Karaliaus palikuonio gimimas, kuris turėjo užbaigti tėvelio pradėtą darbą, t.y. nei daug nei mažai – sunaikinti Visatą. Vienintelė išeitis iš susidariusios situacijos - tai keturi priverstiniai savanoriai KISS grupės nariai, privalantys pereiti visas keturias stichijas – Žemę, Vandenį, Orą ir Ugnį ir surinkti visus suslapstytus Vyresniųjų jėgos atributus – apyrankes, batus, diržus, liemenes, apatinius, na, ir žinoma, kaukes, visiškai identiškas grupės KISS narių įvaizdžiui, jei dar kas nors jį pamena. Beje, siužetą žaidimui padovanojo rašytojas Todd McFarlane, sukūręs populiarią komiksų seriją, kurios pagrindu ir gimė šis projektas.



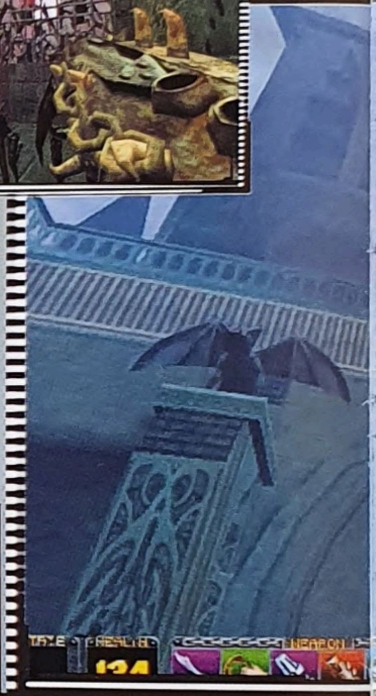


all the while, the Nightmare Child's cocoon grows, spelling out the doom of our existence.

VEIKĖJAI

Kaip jau supratote, pagrindiniai žaidimo veikėjai bus keturi, tai Pablo Ramirez (The Starbearer), atstovaujantis žemės stichijai, Patrick Scott (The Beast King), besimurkdantis vandenyje, Andy Chang (The Celestial), pristatantis oro stichiją, bei Gabe Gordo (The Demon), žaidžiantis ugnimi. Visiškai nereikia galvoti, jog vienas ar kitas veikėjas visą laiką irstysis valtele, ar kurstys turistinį laužą. Šie pavadinimai daugiau simboliniai ir stichijos išreiškiamos tik iš dalies.





Žaidimo pradžioje jums bus suteikta teisė rinktis vieną iš keturių dalyvių, bet pasirinkimo laisvė bus tuoj pat apribota – kūrėjai primygtinai siūlo žaisti sekančia tvarka – žemė, vanduo, oras, ugnis, idant nebūtų pažeista siužeto linija. Taip, beje, ko gero ir protingiausia – mat kuo toliau, tuo žaidimas darosi vis sudėtingesnis ir sunkesnis.

GINKLAI

Kiekvienas veikėjas žaidimą pradeda it naujai gimęs kūdikis be jokio ginklo ar šarvų. Kas šiek tiek nuvylė - kad ginklai, neskaitant pirmo bei paskutinio, visiems yra tie patys — tai kulkosvaidis, šaudantis gana netaikliai, bet gana patogus kutenti didesniam priešų sambūriui, pseudo *shotgun'as*, efektyvumu prilygstantis savo vyresniąjam broliui iš **Quake**, tik kažkodėl papuoštas kažkokiom butaforinėm grandinėm bei pakabukais, bendrai paėmus, visai atitinkantis žaidimo dvasią. Turėsite ir *rocket - grenade launcher'io* mišinį — stiprų ginklą, sugebantį taikliu šūviu pakloti apie dešimt gyvių (beje, neatsargiai elgiantis, Jūs taip pat įeinate į šį skaičių). Dar, kaip ginklą, gausite kaubojišką laso, kuris vienu kirčiu gali patiesti nestiprų priešą bet kokiu atstumu ir retkarčiais gali padėti užsikabaroti kur nors aukštai jei pastebėsite specialiai tam skirtą mirksinčią šakelę ar kabliuką. Dabar apie personalinius ginklus, kurių kiekvienas turės po du — pirmą bei paskutinį, t.y. silpniausią bei stipriausią. Starbearer turės labai neblogą kardą, kurio vienu mostelėjimu artimoje kovoje galima nukalti du priešus, bei nindzių naudojamas žvaigždutes, kurios puikiai kerta priešą kad ir kaip toli jis bebūtų. The Beast King bus apsiginklavęs Kriugerio pirštinėmis, kurios yra kur kas greitesnės negu kardas, tik veikimo atstumas šiek tiek trumpesnis. Antrasis ginklas bus lankas, kurio paleista strėlė pro silpnesnius monstrus lekia nestabdydama ir dar lėkdama skleidžia kažkokius mirtinus ratilus. Vienu gerai nusisekusiu šūviu galima patiesti ne vieną dešimtį baidyklių (neperdedu!!!). The Celestial valdys elektrošoką, kuris sugebės nukratyti kiekvieną nugeibėlį, kuris išdrįs prisiartinti, *bei super rocket launcher'į*, kurio sviedinio sprogimas prilygsta raketos žemė - žemė padarytai žalai. Vienintelis ginklo minusas tas, kad jis ilgai užsitaisinėja. Ir galiausiai The Demon bus apsiginklavęs egzotiškiausiais ginklais — tai alebarda, šluojanti nemažu atstumu beveik viską kas juda, bei portatyvinis ugnimi besispjaudantis drakonas, iš kurio besiliejanti nelabai plati lavos čiurkšlė pajėgi sunaikinti per kelias sekundes kad ir patį stipriausią priešininką. Beje, visi ginklai išskyrus pirmuosius, turi vieną ydą - jų amunicijų atsargos ne begalinės (ko nepasakysi apie priešininkus) ir jos gali labai greitai baigtis. Taip, kad žaidžiant, teks laikytis tokios populiarios šiais laikais Lietuvoje taupymo programos.





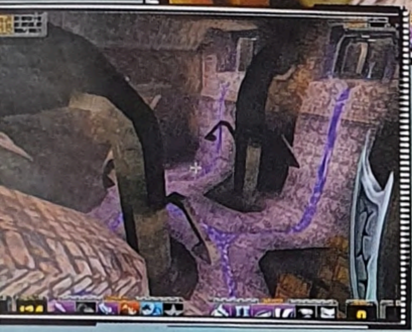


PRIEŠININKAI

Priešininkų kontingentas žaidime bus tikrai nemažas ir gana įvairus. Bene dažniausiai sutinkami tai - *headless* (begalviai) tarškantys krabai, lakstantys ant dviejų kojų, pavojingi tik artimoje kovoje ir visiškai silpni — užverčia kojas nuo vienintelio kirčio ar šūvio. Taip pat sutiksite šunis - mutantus (*stump*), kurie taipogi krenta nuo 1 - 2 šūvių, bet gerokai erzina, mat sugeba neribotais kiekiais leisti ugninius kamuolius jūsų adresu. Pasitaikys taipogi nerangių pseudokrevečių, besisvaidančių žarijomis arba ledo gabalėliais (*ice* arba *fire strutter*). Žemiausią priešų kategoriją apvainikuoja *gasbags* — kažkokie išpūsti tešmenys riebuilių veidais, kurie riaugėja Jums į veidus žalius, nuodingus bezdalus. Po taiklaus šūvio *gasbags* ištykšta į rausvus gabalėlius, tačiau jei sužeidimas rimtas, bet ne mirtinas, šios pūslės keletą sekundžių imituoja pradurto plerpiančio balionėlio skrydį, kas gana maloniai nuteikia.

Stipresnei priešų kategorijai priklausys *blademasters* — šiuolaikinės išvaizdos banditai, tobulai įvaldę nindzių meną ir galintys labai greit užsvaidyti jus žvaigždutėmis. Kova su jais tikrai neatrodys it medumi tepta. Sekantis priešininkas - *arachniclown* — tai storas klounas, bėgiojantis ant aštuonių voro kojų ir čirškinantis jus žaibais, gerokai erzins savo debilišku juoku, bet kadangi yra gerokai nerangus bei bukas, tai nukepti jį tikrai nebus jokių problemų. Sutiksite ir *ballbuster'į* — tradicinį cirko stipruolį — su raudonais marškinėliais, pliką bei storą, šaudantį akmeniniais rutuliais. Pagrindinė priešininko ypatybė — koncentriniai ratilai ant marškinėlių, nurikošetuojantys bet kokį šūvį, nors ir iš galingiausio ginklo, kur nors į šalį, nepadarydami jokios žalos. Norėdami nukauti šį galiūną, taikykite tik į galvą ar į kojas. Susipažinsite ir su *unipsycho* — išsišiepusiu velniu, važinėjančiu ant vienračio ir svaidančio į jus ugninius kamuolius. Kartais teks stoti į kovą su *fat lady* — sto-o-ra operos dainininke su visiškai buka veido išraiška, kuri svaidys į jus savo rie-





balų gabalus. Nemenką nerimą įvarys ir *strongman* – didžiulis dilba Frankenšteino veidu ir dviem didžiuliais svarsčiais vietoj plaštakų, kurių smūgiai drebins žemę ir primins jums pirmąsias fizinio lavinimo pamokėles, kur mokėtės šokinėti per virvutę. Sudalyvaus ir *grinder* – groteskiškas monstras sukantis rylą (tai toks senoviškas muzikinis instrumentas, šiuolaikinio sintezatoriaus pirmtakas, jei kas nežino). Tai beveik tas pat, kas ir *unipsycho* tik kad pliekia ne ugnimi, o leidžia kulkų serijas iš rylos. Ore ramybės neduos *tickler'is* – milžiniškos skraidančios smegenys, plačiu spektru skleidžiančios mirtinus spindulius, bei *beanies* – klounų bei karlsonų hibridai, skraidantys aplinkui ir skaudžiai besisvaidantys kėgliais. Kadangi šie šlykštynės yra ganėtinai maži ir vikrūs, tai turi visus šansus tapti nekenčiamiausiais padarais visame žaidime.

Na ir žinoma, kiekvieno veikėjo misijos gale susidursite ir su spec. monstrais, kurie suteiks karčių nevilties akimirkų. Kaip pavyzdį galiu pateikti, kad ir pirmąjį - juokingą nupiepusį klouną vardu Fortunado, kuris į cirko areną atvažiuoja mažyčiu automobiliuku ir gana nevykusiai bando užmėtyti jus kėgliais. Nužudyti jį, pasirodo, visiškai nesunku. Nužudyti, bet nesunaikinti! Kas vyksta toliau, palik-siu pasižiūrėti jums patiems ir manau, kad ne vieną ir ne du kartus, nes šie monstrai tikrai bus verti paskutinės dvikovos.

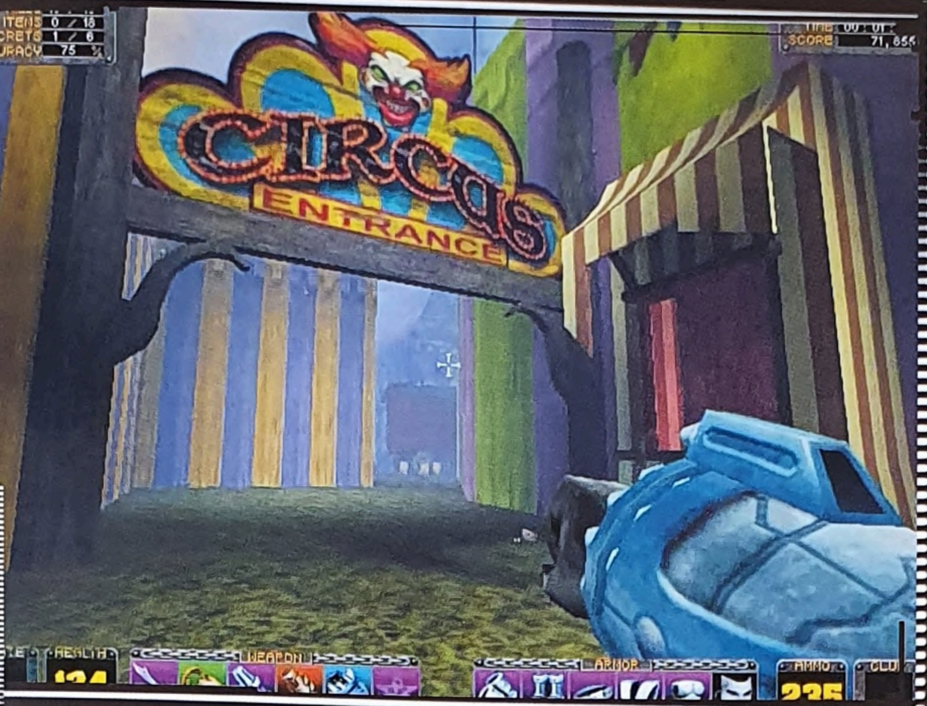
DIRBTINIS INTELEKTAS

Šio skyrelio čia būti neturėtų, kadangi tokia sąvoka kaip DI yra nereikalinga , nes žaidime nėra kam jos pritaikyti. Visi judantys gyviai protauja ne daugiau už amebas ir turi tik vieną instinktą – pulti. Pulti ir nužudyti nesvarbu kokia kaina, nežiūrint savo ar savo bendrų sveikatos. "Fe, kaip neįdomu..." galite pasakyti jūs. Tačiau neskubėkite – dažniausiai sutinkama žemesniųjų monstrų kategorija veisiasi aplink savo gimdyklas, kurios štampuoja palikuonius su šveicariško laikrodžio tikslumu ir pastovumu. Šis žaidimas tikrai neskirtas bailiems ir lėtaeigiams žaidėjams, kurie mėgsta streifuoti iš už kampo nukepdami vis po vieną priešininką. Geriausiu atveju baigsis šoviniai, o baidyklių liks tiek pat. Blogiausiu – baigsis šaudmenys, išseks gyvybė, o pabaisų padvigubės. Bene teisingiausia taktika – rėkiant pulti per priešininkų galvas link gimdyklos, ją sunaikinti (jai užtenka poros gerų šūvių), o po to jau suvedinėti sąskaitas. Sunkiau, kai vienoje patalpoje stovi dvi, trys ir daugiau šių velnio išmislų. Padarų bukumas turi ir savų pliusų – kadangi visi iki vieno nori jus sunaikinti ir braunasi artyn visais įmanomais būdais, tai kartais netgi sugeba išsiskersti tarpusavyje, belieka tik sudėlioti taškus ant i. Patikėkit, judančios velniavos kiekis su kaupu atsveria jos intelekto nebuvimą.



PAPILDOMA ĮRANGA

Papildoma įranga žaidime bus ganėtinai tradicinė – tai erelio akis (optinis taikiklis), rankraščiai, paaiškinantys apie kiekvieną priešą ar ginklą, įvairūs raktai (kuriuos reikės susirasti), *Jack in the Box* – spalvingos dėžutės su iššokančiu velniuku ir sprogstančios, kai kas nors prisiartina, kristalai ir dar porą niekelių. Į šią įrangą nedėkite daug vilčių nes žaidimo tempas yra



pasiutusiai dinamiškas ir paprasčiausiai nebus kada maigyti papildomus mygtukus.

Vyresniųjų atributai irgi nebus šiaip rasti niekeliai – pvz.: su batais galėsite toliau nušokti, liemenė suteiks didesnę apsaugą nuo priešų ir t.t. Ekrano dešiniajame kampe esantis mažas langelis visada maloniai parodys ar taikiklyje esamą daiktą galima sudaužyti, atrakinti, o gal ir paimti. Po pataikymo į priešininką dešinėje ekrano pusėje iššoka horizontalus stulpelis, parodydamas kiek dar priešas turi jėgų. Nepakartojamas jausmas kai po nusisekusio šūvio iššoka ir užsidaro ~ 10 tuščių stulpelių.

GRAFIKA IR ATMOSFERA

Monolith sukūrtas *LithTech* variklíukas iš tiesų parodė, ko yra vertas, nežiūrint į tai, kad neseniai atšventė trijų metukų jubiliejų. Grafika žaidime yra tikrai labai aukštos kokybės – tuo įsitikinsite pabuvoję ir šiuolaikinių bei senovės miestų aikštėse bei patalpose, apleistose kapinėse (na kaipgi be jų?) ir spalvingo cirko balagano šurmulyje, didžiulėse bibliotekose ir dar bala žino kur. Aplinka sukurta su smulkiausiomis detalėmis bei atskiesta neblogu jumoro kiekiu – pabaisos kelia ne tik šiurpulį, bet ir šypseną: kokiame nors apleistame senąme rūsyje stovintis šiuolaikinis magnetofonas čirpina KISS grupės gabalėlį; argi ne smagu klaidžiojant po kapines aptikti antkapį ant kurio parašyta DISCO? Šioks toks trūkumas, kad beveik aplinkiniai daiktai yra gan statiški, tad nedaug ką galėsite pajudinti ar pastumti, retkarčiais galėsite iškulti langus ar sudaužyti kokį aparatą.



Taipogi išlindo ir viena kita klaidelė – pvz.: atidarai duris, praeini, ir jei nori, gali uždaryti. Garsas yra, durys neužsidaro. Bet praeiti kaip jau ir nebegali. Kartais nustebina ir priešininkų elgesys – minia tarsi užmiega ir gali daryti su ja ką panorėjęs. Retkarčiais (bent man taip buvo porą kartų) ima ir nesuveikia kokia nors gimdykla ir nors taikiklis rodo, jog ji gyva, sunaikinti jos neįmanoma, o tai reiškia, kad neatsidarys kokios nors durys ar panašiai. Pasiklysti praktiškai nėra kur – retkarčiais reikia susirasti raktą ar paspausti jungiklį, bet tikrai neteks klaidžioti tuščiais labirintais ir galvoti, kas čia ne taip. Žaidimo įgarsinimas atitinka visus aukščiausius kokybės reikalavimus ir visiškai nerėžia ausies. Vyrukai iš **Third Law Interactive** ne be reikalo paliko savo postus ir pasitraukė iš Id Software, palikę John'ą Romero kurti niekalą **Daikatana** ir parodė visam pasauliui, ko yra verti.

REZIUMĖ

Manau jog **KISS: PSYCHO CIRCUS. The nightmare child** turėtų tikrai patikti QUAKE, BLOOD, UNREAL ir DOOM fanams, nosį raukyti gali HALF LIFE bei SOLDIER OF FORTUNE gerbėjai, mat šis žaidimas nereikalauja taktinių sugebėjimų, tačiau bet kokiu atveju jums garantuota neviena tona apanglėjusios, dvokiančios priešininkų mėsos !!!

BikeR



HOMEWORLD
Cataclysm

Įstabus 3D realaus laiko kosminis strateginis žaidimas

Laukti tęsinio ilgai nereikėjo

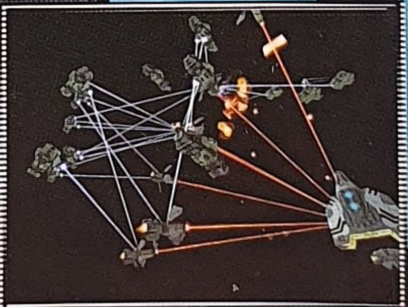
Homeworld buvo nuostabus kosminis žaidimas, kompanijos „Sierra" užsakymu užgimęs „Relic" studijose, kuri realaus laiko strategiją sumaniai perkėlė į trijų matmenų pasaulį. Puiki grafika, garsas bei muzika užkariavo fanų širdis, todėl pratęsimo ilgai laukti nereikėjo. Šio žaidimo tęsinį „Sierra" patikėjo kurti jau visai kitai kompanijai - „Barking Dog Studios". Pastaroji, pasitelkusi tą patį grafinį variklių bei išsaugodama visą originalaus žaidimo esmę, puikiai susidorojo su jai pateiktu uždaviniu, patobulinusi naujojo žaidimo, pavadinto **Homeworld: Cataclysm**, valdymą bei praturtinusi jį naujais





strategijos elementais.

Taigi, **Homeworld: Cataclysm** siužetas prasideda praėjus 15 metų nuo originaliame **Homeworld** vaizduojamų įvykių. Nugalėję priešus ir atgavę savo gimtąją planetą Hiigara, Kushan rasės žmonės pasijuto saugūs ir vėl susiskirstė į tarpusavyje besivaidijančius klanus. Už vieną iš šių klanų, kuris save vadina Somtaaw, jums ir teks žaisti. Kadangi gimtojoje planetoje šis klanas nerado vietos po saule, jis išvyko į tolimojo kosmoso tyrinėjimus. Kelionės kosminėje erdvėje metu jūsų laivas



gauna pagalbos šauksmą iš priklausančio kitam Kushan klanui kosminio laivo, kuris netikėtai buvo atakuotas nugalėtos Taidan imperijos liekanų. Nors žaidimas ir prasideda pagalbos teikimu gimininingam klanui prieš Taidan imperijos liekanas, jūs greitai atrandate, kad virš galaktikos pakibo dar viena, šį kartą dar didesnė grėsmė...

Naujasis priešas - sugebantis įsiskverbti ir užvaldyti svetimus kosminius laivus senovinis techninis-organinis virusas, vadinamas *Beast* (žvėris). Palaipsniui ir nesulaukdamas didesnio pasipriešinimo, jis užvaldo daug įvairioms rasėms (Taidan, Kushan, Turanic ir net Bentusi) priklausančių laivų, o jo kolektyvinis protas bei suburto laivyno galia vis auga. Taip jau atsitinka, kad taikiam ir karui nepasiruošusiam Somtaaw klanui tenka skubėti į įvairius galaktikos kampelius,



kad nuo pražūties galėtų išgelbėti draugiškus klanus bei jų laivus, į kuriuos vis kėsinasi *Beast* virusas. Pastarojo kilmę bei silpnąsias vietas reikės išsiaiškinti žaidimo eigoje.

Žaidimo naujovės

Homeworld: Cataclysm valdymas iš esmės nepakito, todėl tiems, kurie kažkada žaidė **Homeworld**, perėjimas prie naujojo žaidimo sunkumų tikrai nesudarys. Naujokams gi, ko gero, teks bent pusvalandį paplušėti, kol jie perpras ir įsisavins šio trimačio realaus laiko strateginio žaidimo valdymą. Veteranams užsiminsime, kad atsirado ir naujų valdymo galimybių - dabar iš anksto galima nustatyti laivyno maršrutus bei atvykimo taškus (*waypoints*) ar paspaudus Tab klavišą peržiūrėti išsamią statistinę informaciją apie kiekvieno kosminio laivo svarbiausias sistemas bei specialias savybes. Pasirinkus priešo laivą, šalia jo atsirandančioje juostelė galima patikrinti kiek jam dar liko"sveikatos".

Originaliame **Homeworld** mūšiai kartais kiek užsitęsdavo, todėl šaunu, kad naujame žaidime esant reikalui laiko tėkmę galima ir pagreitinti.

Septyniolika originalių misijų

Kiekviena iš 17-kos misijų, sudarančių **Homeworld: Cataclysm** *single player* kampaniją, yra skirtingos ir tokios originalios, kad netikėta įvykių eiga žaidėją dažnai net palieka „ant ledo". Pradėdamas naują misiją, tikrai negali atspėti, kas tavęs laukia jos gale. Tai gali sukelti kai kurių žaidėjų nepasitenkinimą, tačiau reikia pripažinti, kad tokie siurprizai žaidimą padaro žymiai įdomesniu. O atsargiesiems paprasčiausiai rekomenduojame žaidimą kuo dažniau „saugoti".

Žaidėjo veiksmus **Homeworld: Cataclysm** apsunkina ir tai, kad čia teks kovoti prieš priešą, kuris gali užvaldyti jūsų pačių laivus - jus susilpninti ir tuo pačiu metu pagausinti savo laivyną. Ši aplinkybė vers kovoti labai apdairiai ir dažniau nei to norėtųsi rinktis gynybinį žaidimo stilių, be to subtiliau valdyti bei stebėti kiekvieno laivo judėjimą.

Nors kiekviena misija yra vis kitokia, tarp savęs jas jungia vieninga pasakojimo linija bei originalūs video intarpai. Žaidimui einant į pabaigą misijų sudėtingumas vis auga. Ypač daug pastangų ir strateginio mąstymo reikalauja paskutiniosios užduotys. Nors gana sudėtingos misijos labiau tiktų pirmojo žaidimo veteranams, tačiau puikus *tutorial* per pusvalandį padės įsisavinti žaidimo pagrindus ir tiems, kurie jo niekada nežaidė.

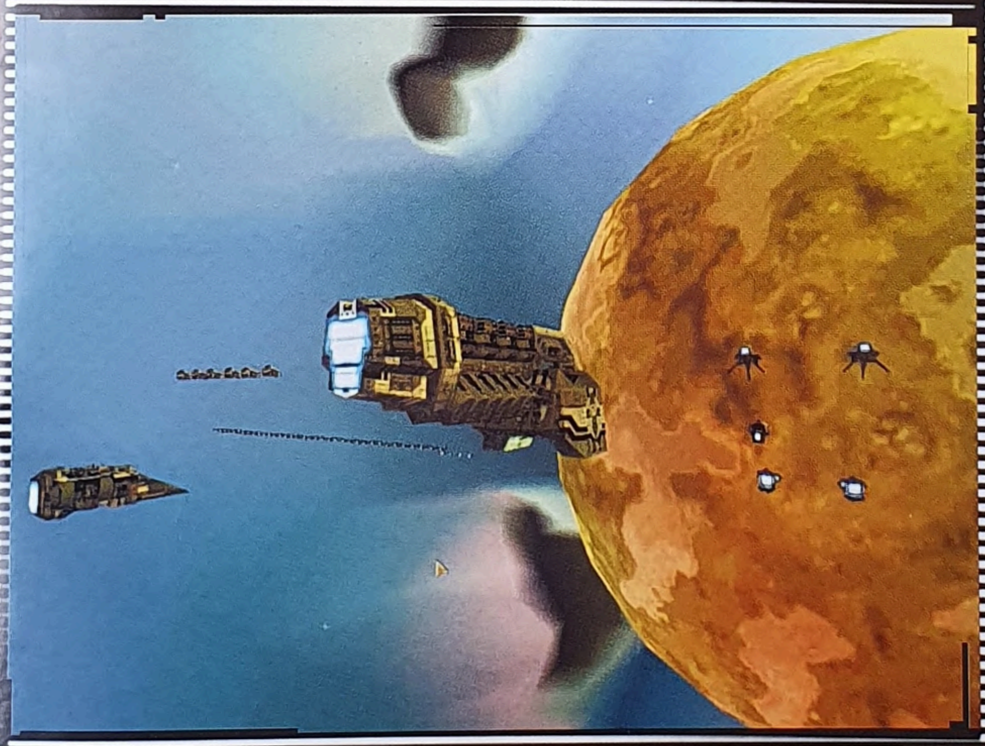
Eskadriniai minininkai ir gelbėjimosi valtys

Priešingai, nei originaliame **Homeworld**, kur buvo nustatytas griežtas flotilėje esančių laivų limitas, naujame žaidime laivų skaičių apsprendžia apsirūpinimo būtinais resursais (*supply*) galimybės. Kuo laivas didesnis, tuo daugiau resursų jis naudoja. Pavyzdžiui, eskadrinis minininkas (*destroyer*) eikvoja 38-is resursų vienetus, o gelbėjimosi laivas (*recon*) - tik 2-u. Tokiu būdu jums neleidžiama nugalėti paprasčiausiu būdu - pasitelkus vien tik pliką jėgą ir pasistačius didžiulį laivų kiekį. Dabar turimus resursus tenka naudoti kuo racionaliau ir prieš statant naują laivą reikia pagalvoti, kaip efektyviausiai išnaudoti visas jo galimybes. Beje, pasižymėję mūšyje laivai įgyja daugiau patirties ir tai atsispindi jų statistiniuose rodikliuose. Tiesa, būtinų re-



sursų bei leidžiamą laivų kiekį galima padidinti, statant papildomus aprūpinimo modulius (*support modules*) bei specialius laivus (*carriers*).

Teik **Homeworld**, tiek jo tęsinyje, centrinė viso žaidimo figūra - pagrindinis valdymo laivas. Tačiau naujame žaidime jo funkcijos šiek tiek skiriasi. Visų pirma, dabar laivas gali aktyviai judėti bei dalyvauti karo veiksmuose. Be to, valdymo laivas tapo modulinės struktūros, todėl jame galima diegti papildomas dalis (modulius), kurios šį laivą padaro galingesniu bei naudingesniu. Apie aprūpinimo modulių svarbą jau kalbėjome. Be jų galima statyti ir inžinierinius modulius, kurie lei-





sių kovos stilius iš esmės skiriasi, nes *Beasts* gali užvaldyti oponento laivus, o Somtaaw moka sparčiai vystyti įvairias technologijas. Taigi, žaisti keliese tapo žymiai įdomiau, kadangi, nors priešininkų galimybės laimėti analogiškos, tikslo pasiekimo būdai labai skiriasi.

Homeworld: Cataclysm galima žaisti tiek vietiniame tinkle, tiek per Internetą prisijungus prie specialių žaidimo serverių. Maksimalus žaidėjų skaičius - aštuoni. Deja, pasigendama galimybės žaisti ne per specialius serverius, o tiesiogiai per Internetą naudojant TCP/IP protokolą. Negalintys pažaisti su draugu gali rinktis kovą prieš kompiuterinius oponentus.

džia tobulinti variklių technologijas, ginklų modulius - siekiant turėti geresnius ginklus ir t.t. Tokia žaidimo koncepcija nulemia, kad technologijų medis yra padalintas į penkias pagrindines, atitinkančias kiekvieną modulių rūšį, technologijų šakas. Tokiu būdu žaidėjui suteikiama žymiai daugiau apsisprendimo laisvės nei originaliame žaidime, kuriame technologijų medis buvo beveik linijinis. Tai leidžia pasirinkti savitą vystymosi bei strateginių sprendimų stilių.

Išsiplėtus technologijų medžiui, kosminiai laivai gaus ne tik naujus ginklus ar šarvus, bet ir įgys unikalių savybių. Pavyzdžiui, išradus holografinių vaizdų generatorių, „mimic" tipo laivas galės apsimesti priešų kosminiu laivu ar net asteroidu, tokiu būdu priartėdamas prie priešų kosminės flotilės. Iš tikrųjų, keliose misijose bus tiesiog būtina prasiskverbti pro priešų gretas nepastebėtam. Ši ir kitos neįprastos laivų savybės atveria galimybę išbandyti visiškai naujas veiksmų strategijas mūšio metu.

Grafika ir muzika

Puiki ir spalvinga **Homeworld: Cataclysm** grafika džiugina akį, o žaidime įdiegta nauja galimybė pažvelgti iš bet kurio jūsų laivo piloto kabinos leidžia ne tik gėrėtis grakščiais savo kosminių laivų kontūrais, bet ir iš arti stebėti nuostabų sprogimų bei lazerių blyksnių fejerverką mūšio metu, kai tarpusavyje susikauna dvi didžiulės kosminės flotilės. Deja, *Beast* laivai savo išvaizda mažai kuo skiriasi nuo Somtaaw laivų, tačiau prisiminus, kad *Beast* užvaldo jau pagamintus svetimus laivus, tai nėra labai nuostabu.

Akivaizdu, kad sukurti unikalią **Homeworld** atmosferą didele dalimi padėjo ir puikus garso takelis, kuris dar labiau paryškino besirutuliojančių įvykių grandioziškumą bei reikšmę. Džiugu, kad ir naujame žaidime muzika liko beveik tokia pat šauni, kaip ir originale.

Žaidimas tinkle

Žaidžiant keliese galima rinktis vieną iš dviejų tarpusavyje kovojančių jėgų, tačiau, skirtingai nuo **Homeworld**, kur didelio skirtumo, už kurią rasę žaisti - Kushan ar Taidan - nebuvo, dabar skirtingų pu-

Išvados

Lyginant su originalu, kuris, beje, pasaulinės žaidėjų visuomenės irgi buvo puikiai įvertintas, **Homeworld: Cataclysm** žaidžiamas dar įdomiau, nes misijos jame tapo dar įvairesnės, skirtingų rasių priešpriešа žaidėjui suteikia dar daugiau įvairių strateginių galimybių, o naudingi patobulinimai palengvina valdymą. Malonu, kad mūsų nuomonė apie žaidimą susišaukia su daugelio žymiausių tinklalapių išvadomis, kuriose **Homeworld: Cataclysm** buvo įvertintas puikiai (pavyzdžiui, "GameSpot" jam suteikė 8,9 balo).

Taigi, **Homeworld: Cataclysm** rekomenduojame ne tik visiems ankstesnio žaidimo fanams, bet ir tiems, kurių širdyse dega tolimojo kosmoso tyrinėtojų aistra, tačiau dar nėra susipažinę su Vakarų šalyse daugeliui jau kultiniu tapusiu **Homeworld**

Ernis



SPS BYLOS

Laiškų apžvalga

Jau gana ilgą laiko tarpą **"Kiberzonos"** puslapiuose bendrauju su skaitytojais, neabejingais Sony PlayStation žaidimų kompiuteriui.

Šio naujo skyrelio **"SPS bylos"** likimas priklauso tik nuo Jūsų laiškų, todėl būtų labai malonu gauti jų kuo daugiau, sužinoti, kokius žaidimus Jūs žaidžiate, kuo Jus sužavėjo ar nuvylė Sony PlayStation, vienu žodžiu, pasidalinkite savo mintimis ir su kitais skaitytojais, o jei turite kokių nors klausimų ar susidūrėte su kokiomis nors problemomis, tai nesidrovėkite ir būtinai paklauskite.

Laukiu Jūsų laiškų elektroniniu paštu: **psfile@freemail.lt** arba rašykite "Kiberzonos" redakcijai, bet būtinai ant voko užrašykit, kad laiškas skirtas **"SPS bylos"** skyreliui, tada tikrai laiškas pasieks mano akis.

Su pagarba Domantas Kareckas

Ačiū visiems rašantiems laiškus šiam skyreliui.

Prašau atkreipti dėmesį, kad pasikeitė mano elektroninio pašto adresas. Dabar jis: psfile@freemail.lt.

Ką gi pirmasis laiškas:

Sveiki!

Kaip laikotės?

Visai nusibodo laukti SPS2, jau ir pirmąjį SPS apleidau. Dulka, nebent retkarčiais muzikos pasiklausau.

Kaip naujienos, ar greitai SPS2 pasirodys Lietuvoje?

Kas geresnio šiaip ant SPS (pirmo), gal kokie nauji topiniai geimai atsirado? Seniai neperku jokių žaidimų. Gal reiks nusipirkti keletą.

Sėkmės,
Ulrich

Šiame "Kiberzonos" žurnale sužinosi, manau, beveik visus atsakymus į savo klausimus apie SPS2 bei naująją Sony produkciją PSone.

Na, o šiaip liūdna, jog nebežaidi žaidimų. Gal sakau prisimink tuos gerus laikus, kai tik pirmą kartą gyvenime paėmei į savo rankas PlayStation valdymo pultelį ir žavesio pilnomis akimis stebėjai tai, kas vyksta televizoriaus ekrane.

Gal šie atsiminimai pastūmės dar kartą peržvelgti senų žaidimų kolekciją?

Ačiū tau už laišką ir pasistenk neužmiršti, jog namuose turi žaidimų kompiuterį.

Štai ir antrasis laiškas:

Sveiki SPS fanai!

Visų pirma, perskaičiau apie tai, jog žaidimų SPS sistemai mažėja. Tai visiška nesąmonė. Vien iki gruodžio anonsuota apie 100 žaidimų tarp kurių: Duke Nukem: Planet of Babes, Alien Resurrection, Carmaggedion 2, Dino Crisis 2, Star Wars: Demolition, ir čia tik žinomesni pavadinimai. Dar vienas įrodymas, kad jų leidimas aktyviai nemažės, yra 70 mln. SPS konsolių savininkų, bei į SPS2 įdėtas SPS palaikymas. Tą patį įrodo ir senas Sony's naujoje išvaizdoje PSone.

Beje, Soul Reaver 2 išeis SPSui, o tuo tarpu SPS2, kuriama nauja versija.

Viename laiške mačiau klausimą ar pasirodys SPS2 Lietuvoje. SPS2 jau pasirodęs Lietuvoje neoficialiai (turguose siūlo parvežti), žinoma, jeigu ryšiesi maldauti, kad kas nors parvežtų žaidimų.

Iki susirašymo, Mindaugas.

Savaime aišku, gerbiamasis Mindaugai, kad Jūs esate teisus. Sony tikrai anonsavo virš šimto naujų žaidimų, bet šių žaidimų Sony neanonsavo Europos rinkai. Net iki šios dienos neaišku kokie Sony planai liečiantys Europos kontinentą. Reikėtų suprasti taip: "Europa – tai ne visas pasaulis".

Pagal paskutinius duomenis Sony šį rudenį planuoja pristatyti Europai **PSone** kompiuterį ir 200 naujų žaidimų.

Tai paaiškina kodėl buvo pristabdytas naujų žaidimų pasirodymas PAL regionuose.

Na, o jei kalbėsime apie **Soul Reaver 2** žaidimą, tai tada, kai rašiau atsakymą į klausimą, apie šį žaidimą dar nebuvo konkrečiai kalbama. Šiuo metu Sony patvirtino gandus, jog **Soul Reaver 2** pasirodys ne tik svajonių kompiuteryje PlayStation 2, bet ir senajai sistemai.

Trečiasis laiškas yra nuo žmogaus pasivadinusio save Povilas B.:

Sveika, Kiberzona,

Esu labai didelis PS gerbėjas ir labai mėgstu žaisti įvairius žaidimus. Tiesą sakant, vieną kartą buvau pas draugą, (jis turi tikrą PC kompiuterį) jis man parodė labai įdomų žaidimą, kuris vadinasi Grim Fandango ar Gim Fandego, man jis labai patiko ir aš norėčiau sužinoti ar jis yra išleistas ant PS kompiuterinių žaidimų liestuvo?

Be to, man kilo vienas klausimas: ką reiškia KONSOLĖ? Kai aš paklausiau draugų, ką tai reiškia, jie pradeda juoktis ir nieko man nepasako, kodėl jie juokiasi?

Malonu, kad mėgsti įvairius kompiuterinius žaidimus .

Tave dominantis žaidimas Grim Fandango, kurį, berods, sukūrė Lucas Arts 1998 metais, Sony PlayStation sistemai sukurtas nebuvo. Man ir pačiam šis žaidimas labai patiko ir aš specialiai apsilankiau Lucas Arts internetiniame puslapyje norėdamas sužinoti ar šis žaidimas yra SPS žaidimų kompiuteriui, bet deja neradau jokios užuominos apie tai.

Na, o dabar pakalbėkime apie tą baisiąją KONSOLĘ.

KONSOLĖ – tai žargonu vadinami visi žaidimų kompiute-

riai: SPS, Sega, Nintendo.

Tik aš nelabai suprantu, kas iš ko turi juoktis?

Ar draugai iš tavęs, ar tu iš jų. Konsolė – nelietuviškas žodis ir, tiesą pasakius, gal šiek tiek juokingai skambantis.

Ir jį sugalvo tik tam, kad pasirodyt prieš kitus truputį, protingesniam. Nors iš tikrųjų viskas yra atvirkščiai.

Štai ir paskutinis laiškas. Gal kai kam tai bus labai svarbi informacija. Laiškas atkeliavo iš žmogaus, pasivadinusio Dimka:

Laba diena!

Perskaičiau aš tą SPS BYLOS ir atsiminiau tokį dalyką, jog aš neseniai buvau Universalinėje parduotuvėje (Vilniuje) ir užėjau su draugu ten, kur SPS pardavinėja, Nintendo, kompaktus ir t.t. ir paklausiau ar turite SPS2.

Jie pasakė, kad turėjo, bet niekas nepirko ir jį gražino atgal...

Po to paklausiau, o kada vėl turėsite?...

Jie atsakė, jog jei tikrai pirksiu tai jie gali užsakyti...

Paklausiau kainos ir jie atsakė, kad kažkur nemažiau 1000 litų.

Tai vat...

Čia tipo jums kaip info.

Ačiū tau, Dimka, už informaciją, gal kas ja ir pasinaudos.

Bet tik pagalvokite, kokį Jūs SPS2 nusipirksite?

Ar tai Japonijos ar Amerikos rinkai skirtas SPS2?

Ar nebus problemų su DVD diskais, kas liečia regionų pasiskirstymą?

Ir dar labai vienas svarbus klausimas:

O ką daryti su žaidimais?

Dėkoju visiems, kas netingėjo ir parašė skyreliui **"SPS bylos"**.

Pabaigai visiems **"SPS bylos"** skyrelio skaitytojams norėčiau palinkėti geros žaidybinės karjeros bei svajonių išsipildymo belaukiant Sony PlayStation 2.

Pastaba.

Skaitytojų laiškai redaguoti minimaliai.

TOP10 Sony PlayStation USA

1. Final Fantasy VII
2. Final Fantasy VIII
3. PaRappa the Rapper
4. Gran Turismo 2
5. Metal Gear Solid
6. Dragon Ball GT
7. Tekken 3
8. Resident Evil 2
9. Army Men 3D
10. Bust A Groove 2

TOP3 Action/Adventure

1. Metal Gear Solid Kona
2. Resident Evil 2om
3. Army Men 3D

TOP3 Fighting

1. Dragon Ball GT
2. Tekken 3
3. Wrestlemania SmackDown

TOP3 Flight Sim

1. Ace Combat 2
2. Top Gun
3. Ace Combat 3

TOP3 Music game

1. PaRappa the Rapper
2. Bust A Groove 2
3. Bust A Groove

TOP3 Racing Games

1. Gran Turismo 2
2. Gran Turismo
3. Driver

TOP3 RPG Games

1. Final Fantasy VII
2. Final Fantasy VIII
3. Digimon World

TOP3 Shooter Games

1. Twisted Metal 2
2. Medal of Honor
3. Metal Gear Solid VR Missions

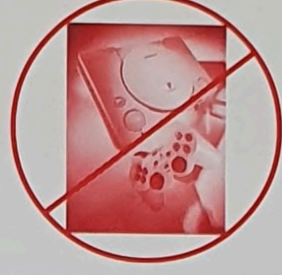
TOP 3 Sports Games

1. Cool Boarders 2
2. FIFA 2000 Electronic Arts
3. NFL Blitz

TOP3 Strategy/Pussle Games

1. Lunar: Silver Star Story
2. Breath of Fire 3
3. Sim City 2000







Naujasis **Sony PlayStation** dizainas pakeitęs senąjį PlayStation!

Susipažinkite **PSone!**

2000-ųjų metų birželio 8 dieną **Sony Computer Entertainment Inc.** pristatė naujojo stiliaus PlayStation žaidimų kompiuterį orientuotą į mobilaus ryšio amžių Japonijos rinkai.

PSone (SCPH-100) – taip buvo pavadintas naujasis gaminys.

Nuo 1994-ųjų metų iki 2000-ųjų Sony pardavė virš septyniasdešimt trijų milijonų **PlayStation** kompiuterių. Matyt, todėl buvo nutarta modernizuoti senąją SPS sistemą ir sukurti **PSone.**

Taigi, pažvelkime, ką mums siūlo naujasis produktas.

Visų pirma, jis yra orientuotas su galimybe pasijungti mobilaus ryšio telefoną.

Tiesa, specialus kabelis jungiantis mobiliojo ryšio telefoną su **PSone** žaidimų kompiuteriu parduotuvių lentynose pasirodys tik šią žiemą. Šis kabelis tiks ne tik **PlayStation** ir **PSone** kompiuteriui, bet bus suderintas ir su **PlayStation 2** sistema.

Kodėl Sony ryžosi sukurti galimybę mobiliam ryšiui su PlayStation tipo kompiuteriais?

Jei viskas vyks taip kaip yra planuojama, tai bus sukurtas didžiulis tinklas prie kurio bus galima pasijungti mobiliojo telefono ryšio pagalba ir iš bet kurios pasaulio vietos atsisiųsti reikiamą informaciją, programas bei keistis su draugais per atstumą kad ir atminties kortelės turiniu.

Koks gi esminis PSone ir PlayStation skirtumas?

PSone yra labai kompaktiško dizaino. Plonesnis, lengvesnis, užimantis mažiau vietos ir jį tiesiog galima nešiotis kartu su savimi nesijaudinant, jog kitiems daiktams neužteks rankų. Tiesa, **PSone** turi lygiai tokias pačias funkcijas kaip ir jo pirmtakas **PlayStation**.

Na, galbūt esminis skirtumas techninėse charakteristikose: tai kitą vasarą planuojamas pasirodyti LCD monitorius, kurį bus galima prijungti prie galinės PSone sienelės ir naudotis kompiuteriu ne tik namuose, bet ir pas draugą ar net mašinoje. Savaime aišku, numatomas ir specialus adapteris, kuris leis pajungti elektros maitinimą iš mašinoje įtaisyto cigarečių degiklio.

Sony Computer Entertainment Inc. planuoja parduoti virš septyniolikos milijonų **PSone** kompiuterių tik Japonijoje. Taip pat kuriamos naujos programos, turėsiančios tokias funkcijas kaip užrašų knygutės, telefono numerių rinkimas bei jų saugojimas, kalkuliatorius ir dar visokių naujų, įdomių pagalbinių programėlių.

Tokiu būdu norima sukurti naują portatyvinę pramogų sistemą, kuri diktuotų naują gyvenimo stilių mobiliojo ryšio tinkluose.

Ar tai pavyks, parodys laikas.

Chris Deering **Sony Computer Entertainment Europe** prezidentas patvirtino, jog PSone kompiuteris bus pristatytas PAL teritorijoms (Europai) 2000-ųjų metų rudenį, dar prieš tai, kai oficialiai bus pristatomas PlayStation 2.

Maža to, bus pristatyti virš dviejų šimtų jau išleistų ir planuojamų išleisti naujų žaidimų.

Tiesa, visiškai nekalbama apie specialaus kabelio mobiliam telefonui pajungti bei LCD ekrano pasirodymą Europoje.

Chris Deering atsisako konkretizuoti šių prietaisų pasirodymo datas PAL teritorijų vartotojams.

Pabaigai pateiksiu technines **PSone** kompiuterio charakteristikas:

Produkto pavadinimas:	PlayStation (PSone) SCPH-100
Išmatavimai:	193 mm x 38 mm x 144 mm
Svoris:	550 g
Formatų palaikymas:	PlayStation CD-ROM Audio CD
Interface:	2 kontrolerių portai
Atminties kortelės portai:	2
AV multikabelio išėjimas:	1

Įpakavimas:

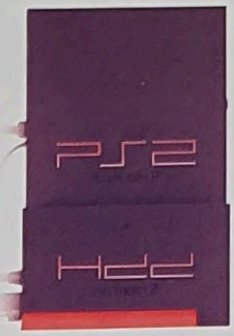
PSone:	1
DualShock kontroleris:	1
AV multikabelis:	1
AC maitinimo adapteris:	1

Pagrindiniai duomenys

CPU:	32 bitų RISC procesorius (R3000)
Taktinis dažnis:	33.8688 Mhz
Pagrindinė atmintis:	2 Mb
Grafika:	PlayStation GPU
Grafikos atmintis:	8 Mb
Garsas:	SPU 24 kanalai
Garso atmintis:	4 Mb
CD-ROM:	2X

Straipsnį paruošė:

Svajonės kartais pildosi!



Jūs net neįsivaizduojat kiek daug laiškų aš gaunu, kuriose prašoma sužinoti kada Lietuvoje pasirodys PlayStation 2.

Aš suprantu, kad kiekvienas iš Jūsų nekantraudami laukiat kažkokio tai stebuklo, neužilgo turėsiančio pasirodyti Jūsų namuose. Bet deja Sony kompanija lyg tyčia nieko nesako, o jei ir sako, tai labai miglotai.

Norėdamas dar labiau pakaitinti Jūsų nervus bei paįvairinti išsvajoto kompiuterio laukimą pristatysiu Jums oficialius Sony kompanijos pareiškimus dėl PlayStation 2 pasirodymo Europoje.

Patikėkite manimi, laukti beliko visai mažai.

Galėtumėt jau ir apie Kalėdinės eglutės žaisliukus pagalvoti.

Londonas. Rugsėjo 28 diena, 2000-ieji metai.

Sony Computer Entertainment Europe oficialiai patvirtino, jog PlayStation 2 pasirodys septyniolikoje PAL teritorijos šalių lapkričio 24 dieną. Sąraše vardinamos beveik visos Europos šalys.

Paskui seks Australija bei Naujoji Zelandija.

O iki lapkričio 30-os dienos PlayStation 2 pasieks Lenkiją, Čekijos Respubliką, Siaudo Arabiją, Pietų Afriką.

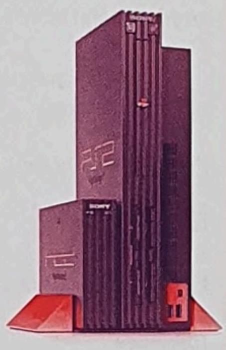
Gerbiamieji! Ruoškite Kalėdines eglutes bei nusipirkę šį “Kiberzonos“ žurnalo numerį lyg netyčia palikite jį atvertę būtent šiame puslapyje.

O aš jums padėsiu.

ANKETA

KALĖDŲ SENELIUI

Noriu šito daikto... →



TAIP ☐ NE ☐

O dar geriau, iškirpkite šią anketėlę ir nusiųskite Kalėdų Seneliui į Laplandiją laišką. O tai, neduok Dieve, jei jis per vėlai susigriebs.

Truputį atitrūkom nuo pagrindinės temos, bet dabar tęsime toliau.

Taip pat Sony pažadėjo, jog kai PlayStation 2 pasirodys Europos šalyse jau bus galima įsigyti ir trisdešimt tris žaidimus sukurtus būtent SPS2 sistemai. O iki 2001-jų metų kovo mėnesio (tada baigsis SPS2 ”paleidimo” periodas Europoje) prie jau egzistuojančių trisdešimt trijų žaidimų turėtų prisijungti net šešiasdešimt trys nauji pavadinimai. Patikėkit manimi, tai kažkas įspūdingo ir dar nei viena žaidybinė sistema nesugebėjo pasiūlyti tiek daug žaidimų per pirmasias pristatymo dienas.

Komentuoja Chris Deering SCEE prezidentas:

“Mes pristatysime PlayStation 2 žaidimų kompiuterį septyniolikai teritorijų. Turėdami net tris kartus daugiau kompiuterių nei 1995-ais metais, kai pristatėme pirmąją PlayStation sistemą Europos pirkėjams.

Planuojame, kad vienetų skaičius pristatytas Europos rinkai “paleidimo“ pradžioje viršys apie penkis šimtus tūkstančių. O daugiau nei milijoną planuojame pagaminti iki gruodžio mėnesio, bei tris milijonus iki 2001-ųjų kovo mėnesio.

Pirmą kartą naujas žaidimų kompiuterinis turi tokią didelę naujos programinės įrangos biblioteką, taip pat galimybę žiūrėti video filmus iš DVD formato diskų, bei žaisti daugiau nei devynis šimtus pavadinimų žaidimų, kurie buvo seniau išleisti PlayStation sistemai.

Aš taip pat norėčiau padėkoti visiems programinės įrangos gamintojamas, kurie pasistengė sukurti labai daug programinės įrangos PlayStation 2 žaidimų kompiuteriui. Šiuo metu ruošiama apie devyniasdešimt žaidimų PAL teritorijai, kurie turėtų pasirodyti PlayStation 2 “paleidimo“ laikotarpyje. Manau, kad programinės įrangos gamintojai ir leidėjai pasistengs ir per keturis mėnesius bus įgyvendinti visi planai susiję su PlayStation 2 naujais žaidimais.“

Buvo pristatytos leidybinės firmos, užsiimančios PlayStation 2 žaidimų kompiuterio žaidimų kūrimu. Tai tokios garsios kompanijos kaip Acclaim, Activision, Capcom, Crave, Eidos, Electronic Arts, From Software, Infogrames, Interplay, Kemco, Koel, Konami, LucasArts, Microids, Midas, Midway, NAMCO, Squaresoft, Rage Games, Rockstar, SCI, Swing, Take2, Tecmo, THQ, Titus Interactive, Ubisoft ir Virgin Interactive.

Virš dviejų šimtų žaidimų pavadinimų bus sukurta būtent europietiškam PlayStation 2 žaidimų kompiuteriui.

Šį nuostabų darbą atliks virš trijų šimtų programinės įrangos gamintojų bei leidėjų.

Numatomi žaidimai bus pardavinėjami net 30,000 prekybinių taškų išsidėsčiusių visoje Europoje.



PlayStation 2 žaidimas: FANTAVISION

Kompiuteriai, žaidimai ir kvapai

Jau greitai galėsime sužinoti, kaip „kvepia" žaidimai

Žmogus pasaulį pažįsta penkiais pojūčiais. Jau dabar kompiuteriniai žaidimai braunasi į mūsų smegenis išnaudodami tris iš jų: regą (monitorius), klausą (garso kolonėlės) ir net lytėjimo receptorius (vairai su atatranka). Atrodo, greitai kompiuteris skleis ir kvapus.





Norite sužinoti, kokį kvapą skleidžia nupjautavamzdis iš „Quake III", irstantis gyvas numirėlis iš „Resident Evil" ar tik kvapų pagalba norite surasti kelią tamsiuose „Thief II" koridoriuose link virtuvės? Panašu, kad viso to laukti liko ne tiek jau ir daug, nes Kalifornijoje įsikūrusi privataus kapitalo kompanija „DigiScents INC" (*http://www.digiscents.com*) sukūrė nedidelį, maždaug mikrofono dydžio įrenginį „iSmell", jungiamą prie kompiuterio USB ar paralelinės jungties, kuris, išpurkšdamas nedidelius kvapiųjų aliejų kiekius, sukuria įvairius reikiamus kvapus.

Ketinimų rimtumą liudija ir tai, kad šią idėją remia ir didžiausia higienos prekių gamintoja pasaulyje kompanija „Procter & Gamble". „DigiScents" tikisi, kad prekystaliuose šis produktas turėtų pasirodyti jau šių metų pabaigoje (numatoma pradinė kaina – apie 200 dolerių). Per metus tikimasi parduoti apie 0,5 mln. šių originalių multimedijos įrenginių.

Pats įrenginio veikimo principas labai paprastas – jame yra įdėtas keičiamas konteineris su 128 kvapų ekstraktais. Įvairūs jų mišiniai sukuria reikiamą kvapą, kurio formulė yra užkoduota nedidelės apimties (keli kilobaitai) byloje. Išpurkštus kvapus paskleidžia nedidelis ventiliatorius, įtaisytas įrenginio viduje.

Kūrėjai teigia, kad šį masiniam vartotojui skirtą daikčiuką sėkmingai galima pritaikyti įvairiuose srityse – pradedant gėlių apžiūrėjimu internetinėse parduotuvėse ir baigiant įvairiais kompiuteriniais žaidimais. Beje, įrenginio autoriai tikisi greitai pateikti ir specialią programinę įrangą, kuri padės kurti reikiamus kvapus ir „iSmell" pritaikyti įvairiems žaidimams. Kompanijos įkūrėjas Dexster Smith teigia, kad jų komanda jau sukūrė virš tūkstančio kvapų skaitmeninius atitikmenis.

Jeigu kada nors ir pirksite „iSmell" – pažaidę neužmirškite jo išjungti, nes dar nukentėsite, jei norėdamas pajuokauti draugas jums atsiųs elektroninį sveikinimo atviruką su jame „prikabintu" supuvusio kiaušinio kvapu. Hm, jei anksčiau hakeriai blogiausiu atveju galėdavo tik išvesti jūsų kompiuterį iš rikiuotės, tai gal visuotino „iSmell" paplitimo laikais, įrenginį jie naudos „dujų atakoms" iš Jūsų nuosavo kompiuterio?

Ernis

Garso ir vaizdo formatų suspaudimo technologijos

Trumpai apie MP3 ir MPEG-4 formatus - zvilgsnis is vidaus

MP3 audio formatas

Ko gero, pastaruoju metu kompiuterijos srityje daugiausia įvairių skandalų yra susiję su MP3 garso su-


HOMEWORLD®
CATACLYSM™


2000 KIBERZONA

spaudimo formatu dėl jo naudojimo nelegaliam muzikos įrašų platinimui (šviežiausias pavyzdys - „RIAA" organizacijos byla, iškelta „Napster" bendrovei). Tačiau nedaug kas žino, kad šis standartas buvo sukurtas daugiau nei prieš 10 metų ir tik dabar išpopuliarėjo puikių jam pritaikytų programų (visų pirma - „WinAmp") bei tobulesnės kompiuterinės įrangos, užtikrinančios reikiamus skaičiavimų pajėgumus, dėka.

Pilnas MP3 formato pavadinimas yra „MPEG Layer-3". Šis standartas buvo kuriamas remiantis tuo, kad žmogaus ausis nesugeba išgirsti visų į CD įrašytos muzikos garsų, esančių labai aukštų ar žemų dažnių srityje. Tokią informaciją, beveik nepakenkiant įrašo kokybei, galima pašalinti. Kam saugoti garsus, kurių mes vis tiek negalėsime išgirsti?

Jeigu viena įprastos CD kokybės įrašo sekundė užima maždaug 1,4 Mbitų, tai MP3 jį suspaudžia net 12 kartų. Tokiu būdu viename CD su MP3 formato įrašais gali tilpti tiek dainų, kiek dvylikoje paprastų muzikinių CD. Ekonominis efektas akivaizdus.

Namų sąlygomis MP3 bylos dažniausiai yra kuriamos konvertuojant CD muziką ar .wav bylas. Tam naudojamos specialios programos MP3 enkoderiai, kurių yra daug ir įvairių. Dar daugiau yra programų, kurios atkuria MP3 formatu įrašytą audio informaciją - pradedant „WinAmp" ir baigiant naujaisiais „Windows Media Player", kurie dabar irgi supranta šį formatą. Todėl ties MP3 formatu, kuris jau tapo kasdienybe, plačiau nesustosime, o aptarsime naują mažiau žinomą, tačiau turintį galimybių greitai paplisti formatą MPEG-4, kurį video srityje galima būtų prilyginti MP3.

MPEG-4 video formatas

Pirmąjį MPEG video standartą „Motion Pictures Expert Group" organizacija (MPEG) įteisino 1992 metais. Šiuo standartu apibrėžta 352 x 288 pikselių dydžio video vaizdas negalėjo patenkinti augančių reikalavimų, todėl 1995 metais buvo įvestas visiems mums įprastas MPEG-2 standartas, kuriame maksimali skiriamoji geba pasiekė 720 x 576 pikselių. 1999 metų gruodžio mėnesį ta pati organizacija užregistravo naują MPEG-4 standartą.

MPEG-2 vaizdo kokybė yra pakankamai gera, tai kodėl gi reikėjo dar vieno video standarto? Atsakymas paprastas - naujasis formatas beveik neprarandant kokybės leidžia suspausti jau ir taip MPEG-2 būdu suspaustą vaizdo informaciją dar 12 kartų. Taigi filmas, užimantis 9 GB ir telpantis tik į DVD, dabar jau gali būti įrašytas į vieną paprastą CD, talpinantį 700 MB.

Tokį aukštą suspaudimo laipsnį pasiekti pavyko todėl, kad MPEG-4 koduojami ne tik pavieniai vaizdą sudarantys taškai, bet yra išskiriami ir atskiri objektai, kurie sekančiuose kadruose mažai keičiasi - pavyzdžiui, važiuojantis keliu automobilis yra koduojamas kaip statinis objektas (angl. - sprite). Paprastai MPEG-4 būdu suglaudintas vaizdas užima 880 kilobitų per vieną sekundę, tačiau ACE (Advanced Coding Efficiency) algoritmas leidžia pasirinkti ir kitą suspaudimo laipsnį (vaizdui nuo 5 Kbitų/s iki 10 Mbitų/s, o garsui - nuo 2 Kbitų/s iki 24 Kbitų/s), priklausomai nuo to, kokios video įrašo kokybės mes norime.

Tiek norint įrašyti, tiek žiūrėti MPEG-4 formato filmus, reikia turėti specialią programinę įrangą. Pavyzdžiui, DVD filmų perkodavimui į MPEG-4 formatą tinka „FlaskMpeg" programa, kuri yra platinama nemokamai, o peržiūrai tiktų dar viena nemokamai platinama programa „Divx".

MPEG-4 kodavimas yra pagrįstas tobulesniais nei MPEG-2 algoritmais, tačiau, kita vertus, tiek tokio formato duomenų sukūrimas, tiek jų atkūrimas reikalauja nemažų kompiuterio resursų. Todėl iš karto įspėsime, kad sklandžiam 720 x 576 pikselių formato filmo atkūrimui reikia bent 500 MHz procesoriaus, o MPEG-2 failų perkodavimas į MPEG-4 reikalauja dar daugiau kompiuterio pajėgumų. Pavyzdžiui, vieno DVD įrašyto filmo konvertavimas į MPEG-4 formatą net pakankamai geru kompiuteriu gali užtrukti virš pusės paros.

Nepaisant didelių reikalavimų kompiuteriams, naujasis formatas turi puikias ateities perspektyvas, nes kompiuterinė įranga pastoviai darosi spartesnė, o MPEG-4 puikiai tinka vaizdo perdavimui Internetu, filmų įrašymui ir t.t. Kartu tai ir patogi priemonė plisti nelegaliems video įrašams. MPEG-4 dar tik žengia pirmuosius žingsnius, o „Motion Pictures Expert Group" organizacija ruošiasi jau greitai įteisinti dar vieną naują video standartą - MPEG-7.

Ernis

	MPEG-1	MPEG-2	MPEG-4
Atsiradimo metai	1992	1995	1999
Perduodamo duomenų srauto dydis	1380 kbitų/s (352 x 288)	6500 kbitų/s (720 x 576)	880 kbitų/s (720 x 576)
Kadrai per sekundę (PAL)	25	25	25
Įprasta video raiška (PAL)	352 x 288	720 x 576	720 x 576
Maksimali video raiška	352 x 288	1920 x 1152	720 x 576
Vaizdo kokybė	patenkinama	labai gera	labai gera ar gera
Maksimalus audio kanalų skaičius	2	8	8
Maksimalus audio dažnis	48 kHz	96 kHz	96 kHz
Reikalavimai kompiuteriui kuriant vaizdo įrašą	žemi	aukšti	labai aukšti
Reikalavimai kompiuteriui atgaminant vaizdo įrašą	labai žemi	vidutiniai	aukšti



Numatomų **PlayStation 2** Europos teritorijai skirtų žaidimų lentelė

Žaidimas	Gamintojas
AquaAqua-Wetrix 2	Zed 2, leidėjas SCI
Disney's Dinosaur	Ubisoft
Dynasty Warriors	Koei, leidėjas Midas
Eternal Ring	From Software, leidėjas Crave
Evergrace	From Software, leidėjas Crave
F1 World Grand Prix d	Konami
F1 World Racing Championship	Ubisoft
Fantavision	SCEI, leidėjas SCEE
FIFA 2001	Electronic Arts
Gradius 3 ir 4	Konami
ISS	Konami
Kessen	Koei, leidėjas Electronic Arts
Madden NFL 2001	Electronic Arts
Midnight Club	Angel Studios, leidėjas Take 2
NHL 2001	Electronic Arts
Pro RC Revenge	Acclaim
Rayman Revolution	Ubisoft
Ready 2 Rumble Boxing™: Round 2	Midway
Ridge Racer V	NAMCO, leidėjas SCEE
Silent Scope 2	Konami
SSX Snowboard Supercross	Electronic Arts
Super Bust A Move	Taito, leidėjas Acclaim
Swing Away Golf	T&E Software, leidėjas Electronic Arts
Smugglers Run	Angel Studios, leidėjas Take 2
Summoner	Volition, leidėjas THQ
Tekken Tag Tournament	NAMCO, leidėjas SCEE
Timesplitters	Free Radical Design, leidėjas Eidos
Type S	Electronic Arts
Theme Park World	Electronic Arts
Top Gear Daredevil	Kemco
Track and Field	Konami
Wild Wild Racing	Rage Games
X Squad	Electronic Arts
Gruodžio mėnesio žaidimai:	
Cool Pool	Ornith, leidėjas Take 2
Dead or Alive 2: Hardcore	Tecmo, leidėjas SCEE
F1 Championship Season 2000	Electronic Arts
H30 Surfing	Team 17, leidėjas Take2
NBA 2001	Electronic Arts
Orphen	Kadokawa Shoten, leidėjas Activision
Streetfighter® EX3	Arika, leidėjas Capcom
Stunt GP	Team 17, leidėjas Titus Interactive

2001-ųjų sausio ir kovo žaidimai:

Donald Duck Quack Quack Attack	Ubisoft
Dark Cloud	SCEI, leidėjas SCEE
Starwars:Starfighter	LucasArts
Knockout Kings 2001	Electronic Arts
Herdy Gerdy	Core Design, leidėjas Eidos
Eden	Core Design, leidėjas Eidos
The Bouncer d	Squaresoft
The World is Not Enough	Electronic Arts
Unreal Tournament	Epic, leidėjas Infogrames
Wipeout Fusion	SCEE
Gran Turismo™ 3	Polyphony Digital, leidėjas SCEE
Formula 1 2001	SCEE
Moto GP	NAMCO, leidėjas SCEE

Ar tikrai verta įsigyti Sony PlayStation 2?

Į šį klausimą atsakyti labai sunku. Aišku tik tiek, kad šis Sony firmos gaminys vertas dėmesio kaip nauja 128 bitų žaidimų sistema, bet ar ji pasiteisins Lietuvoje?

DVD diskų technologija žymiai sudėtingesnė nei paprastų kompaktinių diskų, o tai reiškia, jog ir piratinių žaidimų iškarto sumažės, nes piratams reiks daugiau laiko, kad sugebėtų optimalizuoti savo pogrindinius fabrikėlius.

Reikėtų pripažinti, jog Sony PlayStation populiarumą Lietuvoje paskatino palyginus pigūs šiai sistemai pardavinėjami piratiniai žaidimai, kurios galima įsigyti ne tik turguose, bet ir prie prekybos centrų stovinčiuose kioskeliuose.

Ar sugebės piratai prisitaikyti prie naujosios PlayStation 2 sistemos parodys laikas, nors kol kas Rusijoje, iš kurios į Lietuvą ir papuola pagrindinis piratinės produkcijos kiekis, DVD diskų PlayStation 2 žaidimų kompiuteriui dar nėra. Nors, jei pažvelgsime į piratinę DVD filmų produkciją, tai šių diskų kaina svyruoja nuo 10 iki 17 USD.



PlayStation 2 žaidimas: TEKKEN TAG TOURNAMENT

Tik prašau nesupraskite manęs klaidingai, tarsi aš pritarčiau programinės įrangos piratavimui bei jos platinimui. Jokiu būdu ne. Aš paprasčiausiai noriu pažvelgti iš vartotojų pusės, kuri kaip bebūtų gaila, Lietuvoje perka piratinę produkciją.

Susilaukiu labai daug klausimų, kuriuose vartotojai nori sužinoti, **ką geriau pirkti ar Sony PlayStation 2, ar kokį nors PC klasės kompiuterį?**

Į šį klausimą taip pat labai sudėtinga atsakyti. Viskas priklauso nuo to, ko vartotojas įsigydamas kompiuterinę techniką iš jo tikisi.

PC kompiuteris kol kas nepamainomas darbo įrankis, bet jis santykinai už numatomą PlayStation 2 kainą negali suteikti tokio plataus ir kokybiško pramogų spektro kaip ankščiau paminėta kompiuterinių žaidimų sistema.

Manau, kiekvienas pripažintų tą faktą, jog geros kokybės video filmus iš DVD diskų maloniau žiūrėti ne kompiuterio mažame ekrane, o per televizorių.

Deja, kol kas neaišku, kaip PlayStation 2 dirbs su interneto technologijomis Lietuvoje. Tiesą pasakius, internetas dabar tai viena iš perspektyviausių technologijų kompiuteriniame pasaulyje.

Nors Sony ir numato interneto pajungimą prie PlayStation 2 kompiuterio, bet dar labai miglotai kalbama apie patį pasijungimą bei interneto valdymo struktūrą.

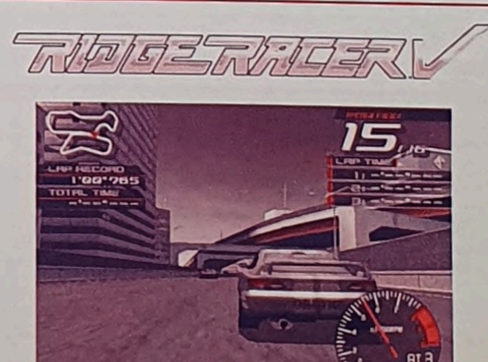
Pabaigai norėčiau perspėti visus skaitytojus, kad atkreiptų dėmesį į perkamą Sony PlayStation 2 kompiuterio regioninį žymėjimą.

Galbūt jums siūlys pigesnį variantą, bet jis bus skirtas Japonijai. Įsigijus šį aparatą ne tik pagrindinis kompiuterio valdymo meniu bus nusėtas japonišku raštu, bet ir patys žaidimai eis tik nesuprantama kalba.

Tiesa, nieko negaliu pasakyti apie Amerikai skirtus PlayStation 2 kompiuterius. Aišku tik tai, jog šie kompiuteriai naudoja NTSC vaizdo kodavimo sistemą, amerikietiški žaidimų kompiuteriai nebeturi galimybės žiūrėti multiregioninių DVD filmų.

Taip pat neaišku, koks PlayStation 2 kompiuteris pasieks Europą. Galbūt jis bus patobulintas, o gal "apkarpytas" panašiai kaip Amerikai skirtas PlayStation kompiuteris neturintis pilno DVD filmų palaikymo.

Linkiu sekmės visiems, norintiems geros dovanos nuo Kalėdų Senelio!



2000 metų spalio mėnesio Sony PlayStation pasauliniai topai

SPS Gamefeaver TOP 10

1. Legend Of Dragoon
2. Tony Hawk's Pro Skater
3. WWF Smackdown
4. Tekken 3
5. Syphon Filter
6. Syphon Filter 2
7. Triple Play 2001
8. Gran Turismo 2
9. Crash Bandicoot 3: Warped
10. MLB 2001

SPS Zdnet TOP 10

1. Chrono Cross
2. Tony Hawk's Pro Skater 2
3. FIFA 2000
4. Madden NFL 2001
5. Grandia
6. Persona 2: Innocent Sin
7. NHL 2000
8. Dino Crisis 2
9. Persona 2: Eternal Punishment
10. Final Fantasy IX

SPS e-Toys TOP10

1. TOCA World Touring Cars
2. Sydney 2000
3. Rayman 2: The Great Escape
4. Star Trek; Invasion
5. FA Premier League Manager 2001
6. WWF SmackDown!
7. X-Men: Mutant Academy
8. Colin McRae Rally 2.0
9. World Championship Snooker
10. Formula 1 2000

SPS Absoliute PlayStation TOP20

1. Tony Hawks PS
2. WWF Smackdown
3. Chrono Cross
4. Gran Turismo 2
5. Madden NFL2001
6. Parasite Eve 2
7. Driver
8. TOCA WTC
9. Special Ops
10. Sydney 2000
11. Syphon Filter 2
12. Spiderman
13. X-Men Mutant
14. Tenchu 2
15. Metal Gear Solid
16. Legend of Dragoon
17. Digimon World
18. Tekken 3
19. Colin McRae 2
20. NCAA Football 2001

PS2 Zdnet TOP10

1. Dead or Alive 2
2. SSX
3. Tekken Tag Tournament
4. Swing Away Golf
5. Dynasty Warriors 2
6. Armored Core 2
7. Kessen
8. Street Fighter EX3
9. DrumMania
10. Ridge Racer V

PS ir PS2 NAUJIENŲ LENTA

Square: Final Fantasy

Square pagaliau nutarė išleisti Final Fantasy I, II ir III dalis. Ar nebus čia kaip su "Žvaigždžių karais" ?

KESSEN II

Visiškai neseniai Japonijoje pasirodė žaidimas Kessen, kuris labai greitai užkariavo žaidėjų širdis ir tapo populiarus.

Nespėjus žaidimui išpopuliarėti visame pasaulyje, kompanija Koei jau ruošiasi išleisti ir antrąją šio strateginio žaidimo dalį. Tiesa, ši informacija visiškai slapta ir nežinomos jokios naujojo žaidimo kūrimo detalės.

Nauja interneto technologija PlayStation 2 kompiuteriui

Nippon Telegaph ir Telephone Corp kartu su kompanija Sony pradėjo testuoti naująją interneto technologiją skirtą Sony PlayStation 2 žaidimų kompiuteriui.

Testavimo rezultatai ir eksperimento eigos užbaigimo data kolkas neskelbiama.

Crash Bandiccot

Kompanijos Universal Interactive ir Konami susijungė tam, kad sukurti naujus Crash Bandiccot žveriuko nuotykius.

Crash'as turėtų pasirodyti ne tik PlayStation 2 žaidimų kompiuteriui, bet ir GameCube bei X-Box sistemoms.

Susijungimas

Codemasters ir Wide Games sutelkė visas savo jėgas tam, kad kartu galėtų leisti naujus žaidimus PlayStation 2 ir X-Box žaidimų kompiuteriams.

Paskutiniu metu daugelis kompanijų pasirašo panašaus pobūdžio bendro darbo sutartis.

www.unrealtournament.net/ps2/

Kompanija Infogrames atidarė naują puslapį internete visiems UNREAL fanams.

Jame ras daug informacijos apie šį žaidimą ne tik PC kompiuterių, bet ir PlayStation 2, o taip pat DreamCast vartotojai.

Capcom projektas Onimusha: Warlords

Capcom nesuspėja įgyvendinti savo planų liečiančių visų laukiamą žaidimą Onimusha: Warlords.

Žaidimo išleidimo data atidedama iki 2001-ųjų metų sausio 25 dienos dėl to, kad nesugebama parašyti gero programinio kodo PlayStation 2 žaidimų kompiuteriui.

Muzikinis CD

Tokyopop kartu su Square nutarė išleisti audio kompaktinius diskus su muzikiniais takeliais iš žaidimų Parasite Eve II ir Final Fantasy IX.

Šie diskai pasirodys lapkričio mėnesį Amerikoje ir vadinsis "Parasite Eve II Original Soundtrack" bei "FFIX - Music from the Final Fantasy IX Video Game".

PIII 300, 64 MB RAM, 8 MB VIDEO

HIRED TEAM
TRIAL

Rusų kompanija New Media Generation išleido pirmąją rusišką 3D šaudyklę Hired Team: Trial. Žaidimo veiksmas vystosi netolimoje ateityje - 2064 metais. Masinis žmonių kėlimasis gyventi į miestą priveda prie nematyto nusikalstamumo lygio. Policija ir specialios saugumo pajėgos bejėgės prieš gerai organizuotus nusikaltėlius, miesto ligoninės perpildytos sužeistų gatvėse žmonių. Tiktai kraštutinės priemonės gali sustabdyti kriminalinį chaosą ir tai gali padaryti tiktai geriausi samdyti kovotojai. Bet kad patekti į geriausių sarašą reikia praeiti išbadymą.

Žaidimo pagrindas yra tinklinis 3D žaidimas, kur žaidėjas turi laimėti prieš savo priešininkus. Yra siulomi keli žaidimo režimai:

Klasikinis *deathmatch* - kiekvienas už save. Žaidimas tesiasi tol, kol kas nors surinks reikiamą taškų skaičių arba baigsis nustatytas laikas.

Komandiniai žaidimai. Čia žaidėjas galės rinktis kelis žaidimo režimus: užgrobti vėliavą, apsaugoti svarbų liudininką ir t.t.

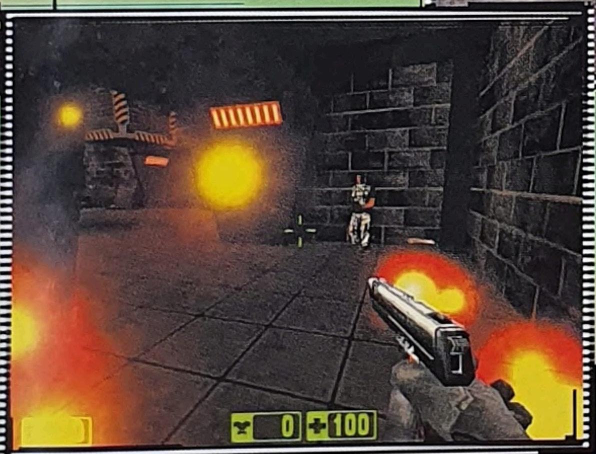
Taip pat yra numatytas ir žaidimas vienam. Čia žaidėjui teks kovoti prieš kompiuterio valdomus botus. Yra keli sunkumo lygiai ir kiekvienas galės nusistatyti kokio priešininko norėtų.

Gamintojų nuomone, **Hired Team** turi daug esminių skirtumų, lyginant su kitais tokio pat žanro žaidimais. Visų pirma, žaidėjo judėjimas lygyje nebus ribotas esamos laisvos erdvės, t.y. jūs galite ropštis ir prisitraukinėti ant esamų kliūčių nesinaudodami laiptais ir liftais. Visų antra, šuvių atatranka griežtai priklauso nuo to, iš kokio ginklo jūs šaudote. Tą patį galima pasakyti ir apie kulkų bei sprogimų sukeliamas bangas. Trečia - neperšaunamos liemenės orientuotos apsaugai nuo kulkų ir šratų ir žymiai mažiau efektyvesnė apsauga nuo sprogimų ir tiesioginių granatų bei raketų pataikymų.









Pagrindinė žaidimo „bomba" - tai taktinis režimas, kuris labiau panašus į karinį simuliatorių, kur turi reikšmės regioniniai pataikymai, balistika ir realistinė fizika. Žaidžiant šiuo režimu, jūs nerasite vaistinėlių. Yra tik didelės dėžės su raudonais kryžiais. Jas reikia rinkti ir naudoti norint pasigydyti ar sustabdyti kraujavimą. Naudojamos tik vieną kartą ir stabdo kraujavimą bei jo pasekmes: nelygus vaikščiojimas, svirduliavimas ir pan.

Trial - tai pirma **Hired Team** serijos dalis. Žaidimas sukurtas naudojant originalų **New Media Generation** variklliuką „Shine". Jį kuriant buvo panaudotos naujausios technologijos 3D grafikos pasaulyje, todėl žaidimas nenusileidžia, o kartais net ir lenkia tokius žaidimus kaip **Quake 3** ar **Unreal Tournament**.

Šį žaidimą jau galėsite pamatyti bei išbandyti InfoBalt 2000 parodoje, o neužilgo firma Akelotė ir Ko. žada jį ir sulietuvinti.

ACTION

PII 233, 64 MB RAM, 3C VIDEO

STAR TREK

THE ELITE FORCE VOYAGER

Į gausią STAR TREK žaidimų šeimą įsiliejo naujas Raven sukurtas žaidimas Star Trek: The Elite Force Voyager. Kuo gi šis kūrinys ypatingas? Visų pirma tuo, kad Star Trek serijoje nebuvo FPS stiliaus žaidimo (gal, kaip vėliau paaiškėjo, ir ne be reikalo). Visą žaidimo kūrimą akylai stebėjo Paramount Pictures (štampuojanti serialą tuo pačiu pavadinimu), kad neduok Dieve, žaidimo koncepcija nenukryptų nuo filmo siužeto.

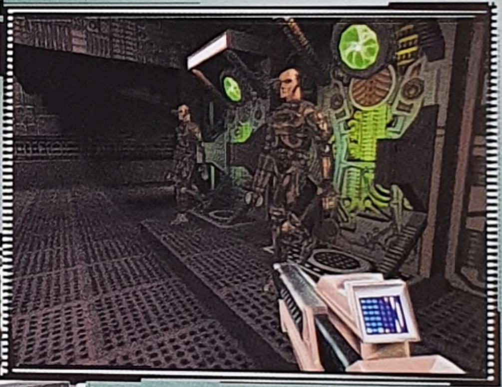
Kadangi visi yra matę arba bent girdėję apie vakaruose garsų serialą **Star Trek**, nesiplėsiu aprašinėdamas žaidimo siužetą - vis tie patys Borgai, Klingonai, imperijos, amžini vaidai, sėkmės ir neskmės. Tik norėčiau paminėti, kad žaidimas yra suskirstytas į misijas, einančias viena po kitos.

Prieš paleisdamas žaidimą, suraukęs savo aukštą mastytojo kaktą, ne vieną minutę naršiau pagrindinį žaidimo meniu, prikimštą įvairiausių tumblerių bei mygtukų. Čia jūs netgi galite išsirinkti, kas jūs esate - vyras ar moteris, tačiau tai reikalinga tik tam, kad galėtumėte pasigrožėti savimi video intarpuose, kurie, beje, yra gana dažni ir visiškai neįtakojantys žaidimo sekmės,todėl po kiek laiko kyla gaivališkas noras išjungti tuo filmukus velniop.

Žaidimo kūrėjas panaudojo šiek tiek modernizuotą **Quake 3** vrikliuką, todėl veikėjai ir aplinka yra sudaryti iš didelio kiekio poligonų ir bendras grafinis vaizdas yra aukštos kokybės.

Taigi, pradedam. Pirmoji misija - atsiduriate kosminiame laive tarp priešų ir jūsų užduotis yra nušvilpti kažkokį naujo tipo labai gerą ginklą bei išvaduoti vargšus bendražygius, papuolusius į nelaisvę.

Kaip eiliniui šiek tiek patyrusiam žaidėjui, užduotis pasirodo paprastutė ir visas kupinas kovos ryžto, šoku pirmyn. Iš kart susiduriu akis į akį su priešais - zombio žingsniu piktieji borgai slenka artyn, grėsmingai svyščiodami prie galvų pritaisytais lazeriais. 10 sekundžiu trukmės kova ir nugalėtojo žingsniu pėdinu tolyn, pakeliui vis sudaužydamas kokį prietaisą. Už keletos posūkių vėl išvystų kelis, besikrapštančius prie savo mechanizmų. Pergalingai spaudžiu pelės klavišą...Hm... Energijos pliūpsniai nudažo priešus žaliai, nepadarydami jokios žalos. Apimtas nevilties, karštligiškai blaškausi iš kampo į kampą ir numirštu kokius 10 kartų iš eilės. Kaip vėliau paaiškėjo, borgai išanalizavo mano turimų ginklų energijos dažnius ir įgijo jiems „imunitetą". Vienintelė likusi išeitis - susigūžus leistis į naujojo ginklo paieškas. Gerokai aplamdytais šonais pagaliau čiumpu naująją panacėją, apsisuku ir vikas stoja į savo vietas. Beje, visi ginklai nors ir atrodo bei veikia skirtingai, naudoja tą pačią energiją, kurios pasipildyti galima kas 100 metrų, kaip ir sveikatą. Daug kas žaidimą lygina su **Half Life** bei **Dark Forces**, mat tai nėra vien paprasta šaudyklė, bet dar tenka ir pvz. ką nors išjungti, usrasti, susprogdinti arba išgelbėti. Kai kuriuose misijose lakstysite plikomis rankomis, kai kuriose laikas nuo laiko prisijungs bendražygiai su kuriais galėsite minimaliai pabendrauti. Jų DI kartais veiks be priekaištų, o kartais atlikinėsite auklės vaidmenį. Norėdamas patikrinti saviškių elgesio ipatumus, atsistojęs šalią vieno piliečio, ėmiau po truputį „žnaibyti" jį turimu silpniausiu ginklu. Nelaimėlis nesipriešindamas numirė ir po to turėjau progos stebėti, kaip "mano antrasis aš" sukniubes rauda prie savo negarbingai nukauto draugo... Priešininkų DI paprasčiausiai yra vidutinis. Blogiečių kontingentas žaidime bus gana platus - nuo kiborgų, ufonautų bei robotų

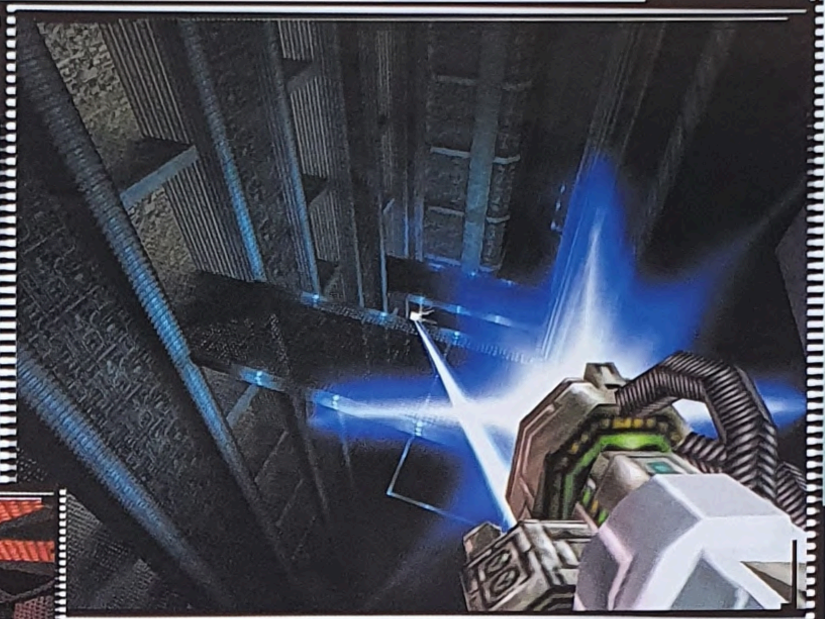




iki žmonijos rasės atstovų. Oponentų DI kyla žaidimo eigos metu, todėl pradinės kovos į šio žaidimo galą gali pasirodyti gana vaikiškos. Ginklų žaidime bus nemažai, bėda kita - kaskart gavęs naują ginklą, naudoji tik jį, nes ankstesnis tampa kaip ir nereikalingas.

Visas žaidimo veiksmas vyksta uždarose patalpose, kur vyrauja vis tos pačios niūrios tamsios sienos, metalinės konstrukcijos, liftai bei įrengimai. Taip pat pastebėjau ir privalumų - kaip dabar madinga FPS žanro žaidimuose, žaibiškai mažė-

ja painiavos kiekis, t.y praktiškai nebeliko jokių painių labirintų bei užslėptų mygtukų (kas, beje, gana maloniai nuteikia). Jokių akį džiuginančių mėlių, žaismingų atspalvių ir visa tai žaidimą palieka toli „užpakalyje" už **Half Life**. **Star Trek: The Elite Force Voyager** asocijuojasi su pernešiotu kūdikiu - du metai atgal ir žaidimas būtų garantuotai tapęs superhitu. Tačiau dabar... Juolab, kad žaidimą kūrė ne koks Pupų Dėdė, o patys **Raven**, ne per seniausiai sukūrę visais atžvilgiais tikrai nuostabų žaidimą **Soldier of Fortune**, kuriam panaudojo **Quake 2** varikliuką, ir man asmeniškai grafika tame žaidime labiau patiko. Kaip bepažiūrėtun į kūrėjų tituluotą vardą bei autoritetą, pakvipo "chaltūra".





Multiplayer režimo išbandyti neteko, tačiau kūrėjai žada lėtesnį variantą nei **Quake 3** ar **Unreal Tournament**, kur viską galima apibūdinti fraze *seek, kill & destroy*; tai yra daugiau lėtesnė taktinė kova a la **Half Life**. Žodžiu, žaidimas gavosi gana vidutiniškas ir pilkas, todėl plėstis nebelieka prasmės. Norite išvadu? Nuo-bo-du...

BikeR

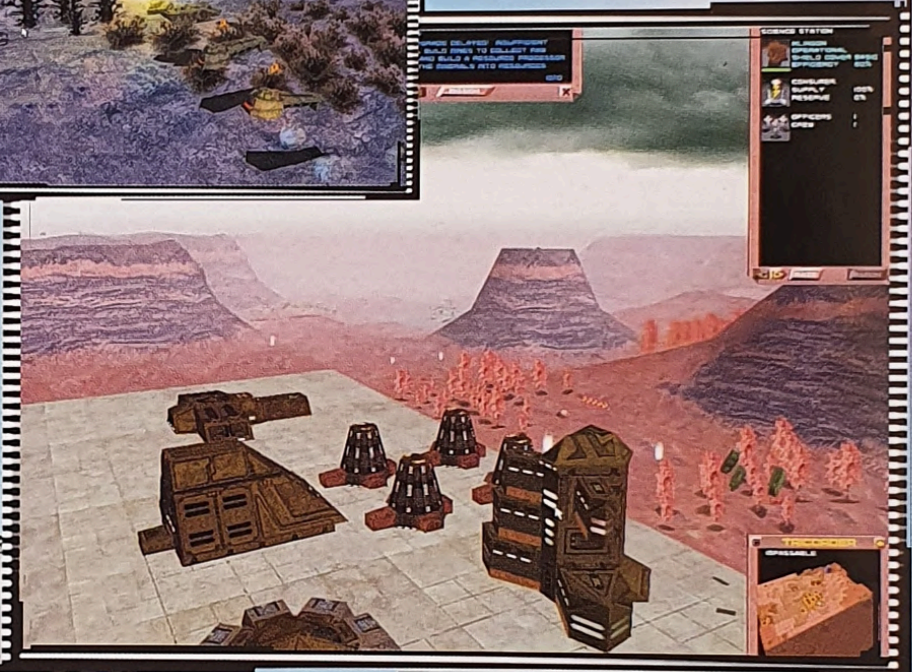
STAR TREK
NEW WORLDS

Interplay - labai gerai žinoma kompiuterinių žaidimų leidybinė kompanija pristatė plačiosioms masėms savo realaus laiko strateginį žaidimą, paremtą Star Trek („Žvaigždžių kelias") filmo motyvais. Tik pradėjus žaisti šį žaidimą į akis krenta nepriekaištinga grafika bei įvairūs efektai susiję su sprogimais. Daugelis strateginius žaidimus suvokia kaip dvimatės ir trimatės grafikos mišinį. Šis žaidimas pasižymi pilnu trimačiu varikliuku. Jis tikrai palieka neišdildomą įspūdį. Taigi...



Žaidimo veiksmas prasideda XXIII amžiuje. 2292-ais metais maža kolonistų grupelė išsilaipina naujoje planetoje, kurioje jų laukia nelengvas išbandymas kovojant prieš išnykimą.

Pradedant žaidimą, žaidėjui siūloma pasirinkti rasę. Tai federacijos, klinkonų ar romulanų kolonistai. Tam, kad užkariauti naujojo pasaulio platybes yra pateikiamos misijos. Jos susideda iš tam tikrų dalių. Tai pirminė, antrinė ar net tretinė dalis. Norint sėkmingai užbaigti misiją, reikia įvykdyti pirminę misijos dalį, o antrinės bei tretinės dalies įvykdymas įtakoja misijos užbaigimo taškų bei lygių skaičių.





Reikėtų pastebėti ir tai, kad žaidžiant žaidimą pasirinkus skirtingas rases keičiasi ne tik grafinė pastatų bei mechanizmų pusė, bet ir pats žaidimo valdymo stilius.

Žaisdamas už Federaciją žaidėjas turi laikytis tam tikro protokolo (StarFleet). Šis protokolas riboja veiksmų laisvę, t.y. žaidime bei valdymo struktūroje turima paisyti tam tikrų etikos normų. Jokios anarchijos ir beprasmio nekaltųjų kraujo praliejimo.

Klinkonų rasė - agresyvi. Agresyvus yra ir žaidimas valdant šios rasės atstovus. Bet ir ši rasė turi savo garbės kodeksą. Pavyzdžiui, jie negali žudyti beginklių ir nesipriešinančių gyvybės formų, nes didelis gėdos šešėlis užtemdys garbingą jų šeimos vardą.

Šios dvi kolonistų ir kovotojų rasės turi tam tikrus apribojimus moralės ir etikos klausimuose, o trečioji žaidimo rasė - romulanai - nepaiso jokių moralės normų. Ten vyrauja absoliuti anarchija.

Pavyzdžiui, jei jie turi atlikti tam tikrą misiją, tai jos eigoje gali daryti ką tik nori atsižvelgiant tik į naudingumą sau. Įsivaizduokit, jei jūsų kelyje pasimaišo taikių gyventojų kaimelis. Jis stovi strateginėje vietoje ir būtent jame norėtųsi įsitvirtinti. Romulanai sugebės padaryti tai, ko žaidimo metu nesugebėtų žaidėjas žaidžiantis Federacijos ar klinkonų pusėje - išžudyti taikius gyventojus tik norint pagerinti savo kovinę bei strateginę padėtį.

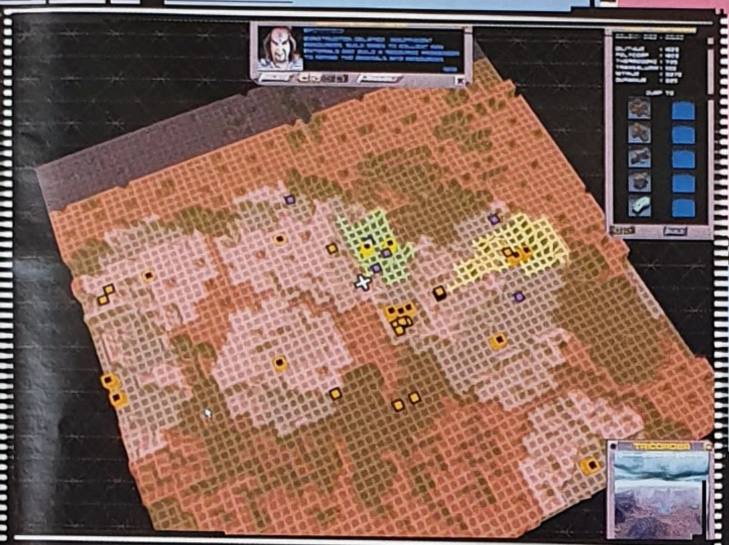
Štai ir visi pagrindiniai šio žaidimo aspektai. Tiesa, minimalūs reikalavimai taip pat gana didoki - Pentium II 300 Mhz bei 64 RAM dar nevisi gali pasigirti. O ką jau kalbėti apie 3D spartintuvą, kurio atmintinė turi būti ne mažesnė 16 Mb. Savaime aišku, žaidimas veiks ir su silpnesniais kompiuteriais, bet ar verta jį įdieginėti, nes kad ir kaip



bežiūrėtum, šio žaidimo stiprioji pusė - tai tik grafika.

Jei pradėtume pokalbį apie patį žaidimo žaidžiamumą, tai tektų labai nusivilti. Priešininkų dirbtinis intelektas gan grubokas. Pavyzdžiui, kovos įkarštyje jei priešininkas pajunta, jog silpsta jo jėgos, jis traukiasi, ir daro tai gan greitai. Jei misijos užduotis - sunaikinti visus priešininkus, tai tenka su komanda lakstyti po visą žemėlapį norint nugalabinti paskutį priešininko karinį mechanizmą - o tai lyg papildomas laiko tempimas. Negi nebuvo galima sugalvoti paprasčiau, pavyzdžiui, pasiduoti ir viskas.







Negaliu pasidžiaugti ir tuo, jog šis žaidimas mane „užkabintų". Sėdėjau daugiausiai tris valandas, kiekvienai rasei skirdamas tam tikrą laiko tarpą ir priėjau išvadą, kad šis žaidimas įdomus tik savo grafiniais efektais. Nei scenarius, nei misijos, nei pats žaidimo valdymas nėra tobulas, o tuo labiau traukiantis.

Galbūt šis žaidimas yra įdomus **Star Trek** fanams, bet jei jūs nesate susipažinęs su **Star Trek** pasauliu, tai šio žaidimo pasirodymas jūsų kompiuteryje, manau, greitu laiku bus palydimas išdiegimo operacijos langais.

Apibendrinimas

Star Trek: New Worlds - trimatis, realaus laiko strateginis žaidimas. Jo pasirodymas žaidybinėje rinkoje nesukėlė ir nesukels jokio perversmo nei scenarijaus, nei žaidžiamumo srityje. Susidaro įspūdis, jog šis projektas sukurtas tik siekiant finansinio pasisekimo naudojant **Star Trek** firminį pavadinimą.

Patikėkit manimi, kad nieko neprarasit jei ir nepažaisite dar vieno „strateginio šlamšto", kurį kaip bebūtų keista sugebėjo sukurti gan įžymi kompanija **Interplay**.

Jei ir toliau **Interplay** leis panašius produktus, manau, neilgai trukus mes visiškai užmiršime šios firmos „aukso metus".

Domantas

DRIVING

P266, 64 MB RAM, 3D 32 MB

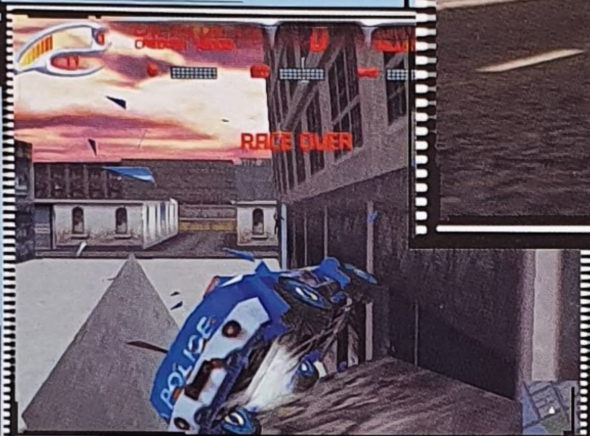
CARMAGEDDON

TDR 2000



Po ilgų kompanijos SCI ūbavimų bei priešlaikinių liaupsų, pagaliau pasirodė ilgai lauktas CARMAGEDDON : TDR 2000. Atrodo, jog gatvės chuliganai pagaliau galetų atsikimšti ilgai saugotą šampaną...

Vyrukai iš TORUS GAMES iš paskutiniųjų stengėsi išsaugoti teisiamo herojaus įvaizdi – žaidimo pradžioje parodomas neblogos kokybės filmukas apie tai, kaip kažkur ateityje po įvairių atominių karų bei kitų kataklizmų, pasaulis susiskirsto į dvi zonas – vienoje viskas gražu ir gerai, o kitoje, t.y. įvairiuose rezervatuose, apleistuose miestuose, gamyklose ir šiaip šiukšlynuose visiškai kitą gyvenimą gyvena susikaupę visos žmonijos atmatos – paveikti ligų bei radiacijos zombiai (*pedestrions*), kuriuos šiaip ar taip reikia naikinti, bent jau dėl jų pačių labo, nes jų išvaizda bei eisena tikrai nesako, kad pastarieji džiaugtųsi gyvenimu. Ir čia pasirodote jūs, pilnas humaniškų jausmų ir taškydamas zombių minią netgi išgelbstite normalią šio pasaulio pilietę, bala žino, iš kur atsiradusią. Nežiūrint šio tikrai kokybiško, humaniško ir teisingo filmuko, žaidimas visvien buvo uždraustas Anglijoje, Vokietijoje bei Brazilijoje. Beje, jei jums pakliuvo žaidimo versija kur ištaškytų zombių liekanos yra ne raudonos, o žalios ar tepalo spalvos, nepatingėkite ir susiraskite tam skirtą *patch*'ą. Na, koks gi malonumas terlioti po asfaltą žalius snarglius? Visi kūrėjai juk stengiasi ribą tarp virtualios ir tikros realybės padaryti kuo skaidresnę...



Paėmus bendrą visų CARMAGEDDON dalių vaizdą, susidaro įspūdis, kad geriausia vis dėlto antra dalis, o CARMAGEDDON: TDR 2000 gali "sudalyvauti" nebent tik kaip papildymas – nepasirodė jokių maloniai nuteikiančių naujovių. Na, bet pradžioje apie žaidimo pliusus – priešininkų DI tapo aukštesnis – nebus taip lengva sugurinti į krūvą suvartytų skardinių kamštį – varžovai gana lengvai ir pavojingai manevruoja jūsų atžvilgiu, kartais netgi atrodo, jog visi yra susitarę prieš jus. Zombiai taip pat tapo vikresni ir dažnokai gali nušluostyti jums nosį, prieš pat stulpą spruktelėję į šalį. Atsirado netgi agresyvių – užuot grumoję ir muosavę galūnėmis, kaip ankstesnėse dalyse, kartais įsigudrina netgi švysteleti jums ant stogo Molotovo kokteilį. Įvažiavęs į barą, užtikau besilinksminančią publiką – zombiai gėrė ir šoko... Kas nors kartą yra žaidęs CARMAGEDDON, manau, supras kuo baigėsi šios linksmybės.

Garsas taipogi paliko neblogą įspūdį – griežta muzika, pypsėjimai, oponentų keiksmai bei įvairūs zombių parėkavimai. Kažkur pradingo ir CARMAGEDDON II automobilyje tūnojęs apuokas, kurio ūbavimas varydavo į neviltį. Beje, besikartojanti muzika gan greitai ima įkyrėti ir po valandos, kitos lakstymo, norisi ją imti ir išjungti. Silpnoji visų CARMA-

GEDDON dalių vieta – automobilio garsas, na bet palikime tai mano kompiuterio garso kortos sąžinei.

O dabar pakalbėkime apie minusus – na kurgi žadėtos naujovės? Kuogi CARMAGEDDON: TDR 2000 lenkia savo pirmtakus? Misijų gausa? Misijos eina paeiliui kas kiekvieną areną. Išlėkiai trason, sudaužiai priešininkų mašinas ir pritraiškiai zombių, būk malonus ir pvz. surink bombą iš trijų užkabariuose iškaišiotu dalių arba sunaikink tankerį. žinoma, jei nori papulti į sekančią areną. O gal tarp skaitytojų pasitaikys toks ligonis, kuris, nekreipdamas dėmesio į aplinką šutina paskirta trasa su viltimi atlėkti pirmas iki finišo? Tada šis žaidimas kaip tik jums... Na o kiekvienas normalus žaidėjas perka šį žaidimą norėdamas daužyti bei traiškyti, o ne bludinėti po nepravažiuojamus užkaborius, ypač kai spaudžia laikas. Nors buvo išreklamuota, jog žaidimui buvo sukurtas naujas varikliukas, gal man kas pasakys, ką naujo jis įnešė į žaidimą? Gal nebent tai, kad pažadai tapo platesni ir visa aplinka yra daugmaž mobili – negalima išjudinti tik didelių pastatų. Deja grafika kokybės atžvilgiu nepagerėjo (nors ir CARMAGEDDON II grafika nėra pritrenkianti). Taip, priešininkų bei jūsų mašinos dūžta gražiai, sužeisti zombiai stengiasi nustrykčioti ant vienos kojos kuo toliau, na bet kodėl iki šiol negalima sudaužyi zombių vairuojamų mašinėlių, iškaltų iš vientiso akmeninio monolito, kurios netikusiu momentu vėžlio greičiu išlenda iš už kampo ir sukelia įsiūčio priepuolius. Per daug protingi *pedestrions* taip pat erzina – pernelyg jie tapo vikrūs ir dabar kur kas sunkiau užsidirbti taškų bei išvysti užrašą "WHAT A PUNT". Zombių traiškymas bei mašinų daužymas duoda nebe daug laiko ir pastoviai reikia skubėti, norint tilpti į tą prakeiktą laiko limitą... Na, o kurgi neskubus popietinis pasivaikščiojimas miestelio gatvėmis? Buvo pastebeta ir dar viena kūrėjų "chaltūra" - patingėta prikurti arenų ir kartais skiriasi tik trasos pavadinimas bei starto pradžia. Priešininkų mašinos panašios į matytas ankstesnėse dalyse, neskaitant kažkokio besisukančio rato, ginkluoto kirviais. Už uždirbtus taškus galite daryti savo EAGLE MK 4 UPGRADE'ą – didinti greitį, pažeidžiamąją galią ar šautuvus arba galų gale įsigyti kitą mašiną (kurios, mūsų manymu, yra niekam tikusios), pakelėse bei pastatuose taip pat išmėtytos dėžutės su dovanėlėmis. žodžiu, žaidimo pratęsimo negalima laikyti vykusiu. Na o jei jau tikrai nusprendėte pažaisti tai nepatingekite ir pasirūpinkite kodais, kurie leidžia apeiti misijas ar sustabdo laiką. Jei ir sekanti CARMAGEDDON dalis bus tokios kokybės, tai ant žaidimo bus galima padėti didelį ir riebų tašką. Beje, jei jūs niekad nesate žaidę CARMAGEDDON, galite pabandyti – nieko neprarasite. O jei kam pritrūko informacijos, imkit ankstesnį "Kiberzonos" numerį ir paskaitykite apie CARMAGEDDON II nes labai jau nenoriu kartotis...

BikeR







Dreamland Chronicles
Freedom Ridge

Ar naujasis žaidimas atgaivins šaunias "X-COM" serijos tradicijas?

Ateiviai vėl puola

2003 metų kovo 7-oji nulėmė visą tolimesnį žmonijos likimą. Tą dieną didžiulė ateivių kosminių laivų armada pasiekė Žemę. Ateivių rasė, kurios atstovai buvo panašūs į driežus ir save vadino Saurons, susisiekė su šalių vyriausybėmis ir paskelbė savo reikalavimus - besąlygišką planetos kapituliaciją. Nors Sauronai ir siūlė apgyvendinti žmones specialiai išskirtuose rezervatuose, buvo aišku, kad žmonėms skirtas tarnų likimas. Nepaisant ateivių techninio pranašumo, žmonija ryžosi kautis, tačiau kai tik ateivių laivai įlėkė į Žemės atmosferą - karo baigtis tapo aiški. Po aršaus, tačiau trumpo pasipriešinimo, kuris truko tik šiek tiek daugiau nei vieną mėnesį, visos žemiečių reguliarios karinės pajėgos buvo sumuštos, o didžioji civilizacijos dalis nušluota nuo žemės paviršiaus. Pasirašius kapituliacijos aktą išlikusiems civiliams gyventojams buvo paskirtos devynios rezervacijos įvairiuose žemynuose, o Sauronai nedelsdami pradėjo didžiulių požeminių veisyklų



statybas, kad čia sukurtų savo gimtosios planetos gyvūniją bei augmeniją. Atrodė, kad visiška kolonizacija - tai tik laiko klausimas. Tačiau nepaisant žemiečių karinių pajėgų kapituliacijos, izoliuotos rezistencijos ateiviams grupelės kūrėsi ir ėmė kilti į kovą. Viena iš jų - "Terran Liberation Army", ieškodama ginklų Nevados karinėje bazėje, aptiko legendinį ateivių artefaktą "Dreamland", kurį JAV vyriausybė ten slėpė jau daugelį metų. Ištyrus šį artefaktą atidžiau, paaiškėjo, kad jis priklauso visai kitai, nei Sauronai, rasei ir turi unikalią savybę - gali sutrikdyti Sauronų naudojamų variklių darbą. Šio prietaiso pagalba tapo įmanoma smogti atsakomąjį smūgį.
Štai tokią istoriją pasakoja žaidimo kūrėjai i? "Mythos", norėdami paaiškinti, kokia ateitis laukia ir ką reikės atlikti šio žaidimo herojams.

Tęsiamos "X-COM" žaidimų serijos tradicijos



Tam tikra prasme **The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge** galima būtų laikyti 1994 metais pasirodžiusio strateginio-taktinio žaidimo **X-COM: UFO Defense** tęsiniu, nes vėl eksploatuojamas tas pats piktųjų ateivių siužetas, o ėjimai bus daromi paeiliui. Be to, šį žaidimą kuria ir ta pati komanda. **Freedom Ridge** pagalba kūrėjai tikisi atgaivinti šios serijos šlovę. Kaip ir originalioje žaidimų serijoje, **Dreamland Chronicles: Freedom Ridge** pritaikyta ta pati izometrinė vaizdavimo sistema. Trimatis taktinio ekrano atvaizdavimas užduoties metu leis kontroliuoti jūsų būrį, o persijungus į pirmo asmens perspektyvą, galėsite valdyti kiekvieną junginį atskirai - pvz.: nusitaikyti ginklu. Pasaulio žemėlapyje bus pavaizduoti svarbiausi strateginiai objektai - bazės, miestai, žmonių ir ateivių kontroliuojamos teritorijos ir t.t. Visas detalus 3D pasaulis misijų metu nebus statiškas - pvz. turint atkaklumo, kulkomis ir raketomis galėsite pramušti skyles net pačiose storiausiose namų sienose. Tačiau būkite atsargūs, nes labai pažeisti pastatai neišlaikę savo svorio galės net sugriūti, palaidodami visus, buvusius jų viduje. Žaidime pritaikytas realistinis apšvietimo modeliavimas, todėl peršovus elektros apšvietimo lemputę, savo naudai galėsite išnaudoti tamsą ir šešėlius. Taktinio mūšio sistema panaši, kaip ir kituose tokio stiliaus žaidimuose (vienas iš naujesnių pavyzdžių - "Jagged Alliance 2"). Kiekvienas komandos narys, priklausomai nuo sveikatos ir vikrumo rodiklių, turi tam tikrą veiksmo taškų skaičių, kuriuos ėjimo darymo metu gali įvairiai išnaudoti - judėti, šaudyti, keisti ar užtaisyti ginklus ir t.t. Šaudant sunaudojamų taškų skaičius skirsis priklauso-





mai nuo šaudymo režimo - pavieniais šūviais ar automato serija; gerai prisitaikius (didesnė tikimybė kliudyti taikinį), ar dievui į langus. Patirtų sužalojimų sunkumas taip pat priklausys nuo kūno dalies, kuri bus pažeista. Visi kariai turi daug individualių savybių (pvz. drąsa, stiprumas, greitis, vadovavimo bei psioniniai sugebėjimai ir t.t.), kurias galima ir net reikia vystyti. Iš pradžių jūsų kariai bus apginkluoti tipiškais šiuolaikiniais ginklais, šarvais, transporto priemonėmis bei amunicija. Vėliau į Jūsų rankas pateks ir rimtesnė technika - sraigtasparniai, naikintuvai ir t.t. Renkant naujus komandos narius, juos teks vaduoti iš ateivių sukurtų koncentracijos stovyklų, kuriose jie laiko uždarytus žmones. Akivaizdu, kad žaidimo pradžioje ateivių technologijos, ginklai bus pranašesni, o ir jų pačių bus daugiau, tačiau pasirinkus tinkamą strategiją, šį jėgų balansą bus galima pakreipt savo naudai.





Epilogas

Kūrėjai iš **Mythos** teigia, kad ankstesnių **X-COM** žaidimų fanai, žaisdami **Dreamland Chronicles: Freedom Ridge**, suras daug malonių panašumų su originaliuoju žaidimu, tačiau tuo pačiu metu galės gėrėtis žymiai patobulinta grafika, sudėtingesne bei labiau išbaigta ir įdomesne pasakojimo linija. Be to, nepaisant detalios žaidimo grafikos, jį bus galima žaisti ir turint silpnesnį kompiuterį (pakaks Pentium II 400 MHz su Riva TNT video plokšte), nes ėjimai bus daromi ne realiu laiku, o paeiliui. Nusimato, kad žaidimas bus įdomus tiek taktikos, tiek strateginių apmąstymų bei ekonominių žaidimų mėgėjams, nes likusios pasipriešinimo armijos uždaviniai neapsiribos tik tarpusavyje nesusijusiomis taktinėmis misijomis - reikės saugoti savo kontroliuojamas zonas, ieškoti ginklų bei provizijos, plėtoti pasipriešinimo judėjimą ir t.t. Kai pavyks užvaldyti ateivių ginklus ir įrenginius arba net pagauti pačius ateivius, laboratorijose juos reikės tyrinėti, o gautas žinias sumaniai pritaikyti savo reikmėms. Skirtingai, nei originaliame **X-COM**, kur ginklus reikėjo pirkti, šiame žaidime reikės visko ieškoti patiems, nes po socialinės katastrofos žmonių pinigai taps beverčiais. Žaidime numatyta ir siurprizų. Pavyzdžiui, paaiškės, kad šalia Sauronų Žemėje veikia ne tik dar viena visiškai skirtinga ateivių rasė, bet ir žmonės juodais drabužiais (Men in Black). Iš pradžių šių dviejų jėgų tikslai bus nesuprantami, todėl aiškintis ar tai jūsų priešai, ar draugai, teks viso žaidimo metu. Sėkmės, sprendžiant ateivių mįsles!



Ernis

GREENMOON

Visiškai atsitiktinai klaidžiojau Interneto platybėmis ir užklydau į puslapį *greenmoon.cjb.net*. Jame išvydau tai, kas lyg šiol atrodo mažai tikėtina.

Šiame puslapyje radau informacijos apie trijų KTU studentų, pasivadinusių save **Twilight Entertainment**, žaidybinį projektą **GREENMOON**. **GREENMOON** - kūrėjų žodžiais tariant, tinklinis RPG žaidimas.

Man labai parūpo apie tai sužinoti daugiau... Taigi, susipažinkime su **GREENMOON**, skaitydami pačių kūrėjų mintis. Bet prieš tai norėčiau pasidalinti savo mintimis apie **GREENMOON** žaidimo beta testavimo versiją. Visų pirma į akis krenta nuostabi žaidimo grafika: apšvietimas, dienos ir nakties pokyčiai lyg kuriantys būsimo žaidimo interaktyvią aplinką. Kadangi žaidimas skirtas tiktai multiplayer'iui, apie patį žaidimo procesą papasakoti nieko negaliu, bet po **GREENMOON** pasaulį pasivaikščioti pavyko. Ir, tiesą pasakius, jis man paliko neišdildomą įspūdį. Taigi susipažinkit:

Kokia aidimo GREENMOON krimo istorija?

Projektą pradėjo trys žmonės - **TeaMan** (Sigitas Limontas), **Baisus** (Ramūnas Urbonas) ir aš **Shellmis** (Henrikas Simonavičius).

Tai buvo 2000-jų vasario mėnesį, o projekto tikslas buvo mokomasis ir eksperimentinis - norėjome išmokti programuoti 3D aplinkoje ir pabandyti savo jėgas *DirectX* terpėje.

Idėją pasirinkome gana ambicingą, na bet gal nesitikėjom, jog viskas taip gerai seksis. Dabar projektas įgavęs gana rimtą pobūdį ir mes jau suinteresuoti jį pabaigti, na bent jau tiek, kad būtų ga-





lima žaisti. Po truputį į komandą ateidavo vis daugiau žmonių, kurie visą savo laisvalaikį paskyrė projektui. Pavasario vidury žaidimo "variklis" buvo pakeistas pritaikant jį *DirectX 7.0* versijai (pirma buvo 5.0). Pasitarę išleidom keletą demo versijų, nes atsirado daug norinčių pažiūrėti kaip atrodo mūsų darbas. Po V1.03pre versijos nusprendėm, kad vartotojui užteks ir žaidimo paveiksliukų, o sekanti versija (V1.04test) turėtų būti išleista beta testavimo tikslais, kurioje norėtume, jog dalyvautų kuo daugiau žaidėjų.

Tai kiek moni iuo metu dirba prie io projekto?

Trys pagrindiniai progamuotojai, keletas pagalbinių (ne visi šiuo metu turi laiko, tad dirbančių skaičius nėra tiksliai apibrėžtas), vienas dailininkas, du 3D modeliuotojai ir vienas garso efektų kūrėjas/kompozitorius. Viso būtų apie dešimt žmonių.

Bt labai domu suinoti kuo js usim be GREENMOON projekto?

Mes esam KTU informatikai, IV kursas. Kiti - įvairių specialybių studentai, pavyzdžiui dailininkas baigė Vilniaus Dailės Akademiją, bet dauguma visgi informatikos kurso studentai.

Kas tai per aidimas?

GREENMOON žanrą galima apibūdinti kaip MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*). Tai visiškai internetui pritaikytas žaidimas, kuris panašus į RPG pagal savo taisykles. Jį galima būtų įsivaizduoti kaip grafinį MUD (*multi user dimensions*), jau keletą metų gyvuoja kiti panašūs žaidimai - **Asheron's Call**, **Everquest**, **Ultima Online**.

Kokia aidimo GREENMOON istorijos linija?

Pasakojant **GREENMOON** istoriją reikia būtinai atsižvelgti į žaidimo žanrą. Visų pirma, tai vien tik internetinis žaidimas, todėl natūralu, jog jo istoriją kuria patys žaidėjai jį žaisdami. Žinoma, mūsų tikslas yra sukurti aplinką (terpę) jiems, užtikrinti žaidimo priešistorę. Veiksmas vyksta mūsų sukurtame pasaulyje, kuriame žaidėjas ieškos nuotykių. Jis galės keliauti vienas ar su draugais, kurie taip pat bus prisijungę per internetą prie žaidimo serverio. Jų laukia virutalūs monstrai, užduotys, nuotykiai ir, žinoma, sąjungininkai bei priešai.

Ar galtum detaliau papasakoti apie GREENMOON pasaul, monstrus, numatomas uduotis. Pasaulis dabar yra kūrimo stadijoje, todėl nesinorėtų pasakoti apie tai, kas gali keistis. Galiu paminėti, jog turėtų būti penkios veikėjų rasės, aštuonios klasės ir trys religijos. Pagrindiniai nesutarimai turi vykt būtent tarp šitų religijų. Žaidimo "va-





riklis" kuriamas taip, kad būtų kuo lankstesnis ir lengvai papildomas užduotimis, naujais monstrais ar kitomis savybėmis. Taip mes siekiame padaryti žaidimą be galo.

Koks þaidime vyraus muzikinis stilius?

Muzika turėtų keistis pagal veiksmus, t.y. kovos įkarštyje pagreitėti, o pabaigoje nurimti bent jau stengsimės tai įgyvendinti, o kol kas mums su muzika sunkiausiai sekas.

Kodël þaidimas pavadintas GREENMOON?

Gražus pavadinimas ar ne? Jis susijęs su žaidimo siužetu ir labiau detalizuoti nenorėtume kol nepasirodys pats žaidimas. Kiek dabar galite pamatyti demo versijoje, tai mėnulis iš tiesų žalias.

Ar yra sukurtas serveris, kuriame bûtø galima iðbandyti visus þaidimo privalumus?

Jis kuriamas lygiagrečiai su kliento pusės programa. Serveriu turėsime pasirupinti mes, jam bus reikalinga LINUX OS. Iki beta testavimo serveris bus paruoštas.

Kaip vyksta prisijungimo procesas prie serverio internete?

Kol kas vartotojai negali pasijungti prie serverio (jis yra kuriamas ir paleidžiamas tik testavimo tikslais), bet galiu papasakoti kaip viskas turėtų vykti. Visų pirma, vartotojui reikalinga autorizacija prisijungiant, nes serveryje saugomi visi jo veikėjo duomenys ir jo koordinatės pasaulyje. Atlikus autorizaciją, numatomas veikėjo pasirinkimas (jei viskas vyks sklandžiai, kiekvienam žaidėjui suteiksim galimybę turėti keletą veikėjų), o tada tinklu bus siunčiami duomenys apie veikejo turimus daiktus, apie jo poziciją. Atlikus šią procedūrą, įeinama į pasaulį - matomas vaizdas ir prasideda žaidimas.

Koks naudojamas þaidimo grafikos varikliukas?

Grafikos variklį rašėme visiškai savo, paremta *DirectX 7.0* technologija.

Minimalûs kompiuterio reikalavimai þaidþiant jûsø kuriamà þaidimà?

Pentium klasės kompiuteris, 32 MB RAM, bent 8 MB video korta (rekomenduojamas akseleratorius), Windows 95/98/2000 OS, DirectX 7.0

Kokià kompiurerinæ technikà ir papildomas programas naudojate þaidimo kûrimui?

3D modeliai kuriami naudojant 3D Studio MAX + pluginai, o 2D grafika kuriama Corel Photopaint programa. Teko parašyti pluginą duomenų exportavimui iš 3DS MAX. Iš programinės pusės naudojama Visual C++ 6.0 ir DirectX 7.0 SDK.

Kitus įrankius sukuriame patys, bet jų nėra daug. Tinklo duomenims stebėti naudojamas NetXRay. Technika - mūsų pačių kompiuteriai, daugiausia su Celeron procesoriais, apytiksliai 96MB RAM, video kortos 16MB.

Ar projektas finansuojamas? Jei ne, tai kur panaudotumët piniginæ paramà, jei gautumët investicijas?

Nefinansuojamas visiškai. Svarbiausia dabar būtų įsigyti galingesnės arba trūkstamos technikos - skeneri, RAM, video kortas.

Ar GREENMOON orientuotas á komercinæ rinkà? Ar reikës uþ pilnà versijà mokëti?

Būtų nelogiška kurti grandiozinį projektą ir nesitikėti iš jo pelno. Na, bet viskas labiausiai priklauso nuo to ar mes jį baigsim. Galiu užtikrinti tik, jog beta testavime galės dalyvauti visi (turbūt norintys, ir už tai mokėt nereikės. Žinoma, išleidus pilną versiją, tikriausiai reikės mokėti už serverio paslaugas.

Kodël savo kompanijà pavadinote Twilight Entertainment?

Viena iš Twilight reikšmių yra prieblanda, o kadangi mes mėgstame dirbt vakare kai sutemsta, tai taip ir pavadinom. O **Entertainment** todėl, jog nenorėtume apsiriboti kompiuteriniais žaidimais, na, bet kol kas **GREENMOON** - pagrindinis ir svarbiausias projektas.

Kokie Jûsø ateities planai?

Bendraujame ir su kitais žaidimų kūrėjais Lietuvoje. Jei viskas vyks sklandžiai, galima būtų tikėtis bendromis jėgomis sukurti kokį nors dar didesnį ir gražesnį projektą. Tuo labiau, kad patirtis bus žymiai didesnė nei pradedant **GREENMOON**.

Su Shellmiu (Henriku Simonavičiumi) kalbejosi CDroMMan (Domantas Kareckas)

ICEWIND DALE

Pradžia

IceWind Dale — naujojo amžiaus RPG žaidimas.

Straipsnio pradžioje iš karto perspėsiu žaidėjus, kurie tik paviršutiniškai yra susipažinę su RPG žaidimų konstrukcija: nežaiskite, nes nesuprasite kas vyksta. Nepamanykit, jog tai taikoma visiems, tačiau man šis žaidimas tik pradėjus žaisti pasirodė labai nuobodus ir, tiesą pasakius, šokiruojantis savo sudėtingumu vien tik pasiruošimo stadijoje.

Na, o dabar viskas nuo pradžių.

Žaidimas pareikalavo apie 600Mb laisvos vietos kietajame diske.

Įdiegimo procesas tęsėsi ganėtinai ilgai, nors dar nei karto neteko skųstis savo kompiuterio pajėgumu.

Prisipažinsiu, kad sedėdamas prie ekrano ir sekdamas lėtai progresuojančią įdiegimo procentinę skalę tikėjausi išvysti nuostabų įvadinį filmuką, bet deja žavėtis nebuvo kuo. Teko klausytis diktoriaus balso, kuris paįvairino vartomos senos knygos lapus. Na, o pati istorija, galima sakyti, standartinė, jai papasakoti užtenka kelių žodžių: vyksta kova, atsiveria portalai ir piktosios dvasios pasikvietusios padarus iš pragaro gelmių neduoda ramiai gyventi taikiesiems gyventojams. (Man tai kažkuo primena **Diablo**).

Nustatant žaidimo parametrus susijusius su vaizdo pateikimu susidūriau su **OpenGL** palaikymu, kuris gan intriguoja, nes pradedi suvokti, jog šis žaidimas galbūt bus trimatis, išvysime visokius burtų, rūko, lietaus ar šiaip kitokius efektus.

Tik įjungus **OpenGL** palaikymą žaidimas praneša, kad jis nepritaikytas 3D technologijoms ir jūs rizikuojate iš viso nieko nepamatyti. (Susidaro įspūdis, jog žaidimo gamintojai vaikosi kažkokių technologinių naujovių, bet jų pritaikyti iki galo nesugeba. Supraskit tai kaip mados klyksmą). Na, o iš tikrųjų jokio skirtumo ar jūs turite grafikos akseleratorių, ar ne, nes grafikos srityje nepastebėjau jokių pokyčių.

Žaidimas

IceWind Dale sukurtas naudojant **Baldurs Gate** varikliuką. (Sukruskit **Baldurs Gate** fanai, tai tikrai skanus gabaliukas specialiai jums). Na, ir, savaime aišku, naudojama RPG žanro žaidžiamumo technologija pagrįsta **Dungeons & Dragons** principu. (Tiesiog nuostabus RPG).





Žaidimas labai panašus į **Baldurs Gate** ne tik savo varikliuku, bet jaučiasi, jog kai kurie geresni grafiniai animuoti elementai pasiskolinti jau iš klasika tapusio žaidimo.

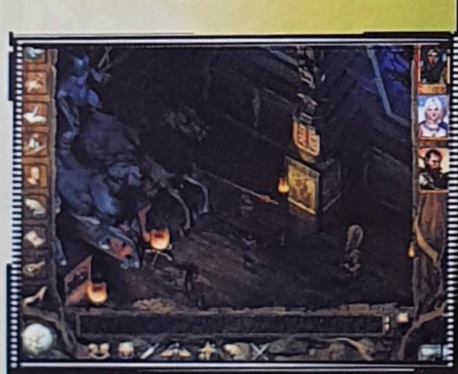
Nežiūrint to, kad žaidimo istorija ir įvykiai vystosi ganėtinai greitai, žaidimo pradžia tiesiog varginanti. Tik pradėjus žaidimą jums pateikiami šeši tušti langeliai, kuriuose reikia susikurti herojus. Iš karto pasigedau galimybės automatiniam žaidėjų pasirinkimui. Viską reikia daryti pačiam. Herojui išrinkti pavidalą, nustatyti rasę, lytį, bei kuo jis bus: magas, karys ar dar velniai žino kas. Taip pat kiekvienam herojui atskirai reikia parinkti jo balso skambesį, bei surašyti jo biografijos faktus. (Kas liečia herojų biografiją, tai jos pildyti nebūtina. Ačiū nors už tai).

Maža to, kad herojus renkatės mechaniniu būdu apie juos reikia mąstyti kaip apie gerai subalansuotą komandą, kuri žaidimo eigoje sugebėtų prisitaikyti prie visokių situacijų, t.y. papildyti vieno sugebėjimus kitais. Va čia ir prasidėjo mano vargai. Savaime aišku, vieną herojų valdyti lengviau nei visą gaują nepatyrusių kovotojų, bet žaidimo procese pradedi suprasti, jog vienas mūšio lauke esi bejėgis ir žaidimo tikrai neįveiksi.

Taigi, kas liečia žaidimo pradžią, tai ji tikrai "sumauta". Renkantis herojus nesuteikiama pagalba, bei neišvysti jokių paaiškinimų. Iš esmės tie žaidėjai, kurie nesusipažinę su **Dungeons & Dragons** žaidimų principu, herojus renkasi tiesiog aklai. Pripažinkit, jog tai didelis žaidimo minusas, nes tik gerai subalansuota šešių herojų komanda sugebės normaliai vystyti žaidimo progresavimą. (O kaip naujokui išsiaiškinti, kuris herojus atitiks jo lūkesčius?).

Kai herojai parinkti ir žaidimas galų gale įsileidžia į savo pasaulį, išvysti nuostabius gamtovaizdžius, bei detalią grafiką, papildytą kompozitoriaus Jeremy Soule simfonine muzika.

Muzika šiam žaidimui parašyta tik-



rai profesionaliai, bet to negalima pasakyti apie herojų įgarsinimą. Jo beveik nėra, o jei ir išgisti ką nors sakant, tai tik atskiras frazes, kurios, iš principo, neturi jokios įtakos žaidimui. Taip, kad norėdamas sekti besivystančią žaidimo istoriją esi priverstas skaityti... O skaityti iš tikrųjų reikia labai daug... (Pripažinkit, jog tai pradeda varginti.)

Bežaidžiant **IceWind Dale** pastebima, kad žaidimas beveik neturi loginių užduočių, kuriose reikia kažko ieškoti ar padėti taikiems gyventojams atnešant jiems kažkokių tai nereikšmingų daiktų. Vietoj to žaidmas įtraukia į kovos sūkurį (reikėtų pažymėti, jog teks susidurti su labai daug ir įvairių rūšių monstrais, o tai, pripažinkit, labai pagerina žaidžiamumą), bei "liepia" ieškoti visokių daiktų, be kurių žaidimo progresavimas tiesiog neįmanomas.

Taip pat kūrėjai siūlo paklaidžioti ir po tam tikras gana įdomias **IceWind Dale** žaidimo pasaulio vieteles. (Manau, susirasit jas patys).

Žaidimą pradėsite nuo herojų, kurie beveik nieko neturi. Jie bus silpni visose srityse, bet žaidimo eigoje, kovoje su priešais įgijama patirtis stiprins ne tik herojų karinį pasiruošimą, bet ir magijos panaudojimo galingumą bei galimybes.

Stebina žaidimo geras subalansavimas: jums niekada neišeis pagreitinti arba sulėtinti savo progresavimo kovos ar magijos meno, bet pasiruošimo visad užteks kovojant su priešais. Subalansavimo dėka žaidime kovos metu visada bus jaučiama įtampa ir neteks pasidžiaugti lengva pergale. Taip, kad strateginės žinios pravers visada. (Kelias į pergalę — ne jėga, o jėgos protingas panaudojimas!).





Žaidimo valdymas daugiau tiktų strateginiams žaidimams nei RPG. Žaidimo metu kompiuterinės pelės pagalba išsirenkate herojų ir nurodote ką jam daryti: eiti, kovoti ar atlikti kokį nors kitą veiksmą. Kiekvienas herojus turi atskirus kovos ginklus, kuriuos gali nešiotis su savimi. Deja jų skaičius ribotas, dėl mažos vietos skirtos ginklams. Žaidimo eigoje šis nepatogumas pradeda nervuoti, nes magiškasis žiedas užima tiek pat vietos kiek ir kovinis kirvis ar apsauginė liemenė. Iš tiesų šis nepatogumas žaidėją priverčia rinktis ar jis kovos burtų pagalba, ar pasikliaus metalo jėga.

Maža to, **IceWind Dale** pasižymi ir gana prastai sutvarkyta valdymo sistema, na va pavyzdžiui, jei mūsų šeši valdomi herojai klaidžiodami požemių labirintuose susiduria su požemių išsišakojimu, tai jie paprasčiausiai issiskirsto ir, tiesą pasakius, paskui juos sugaudyti darosi tikrai sunku, o kai šis procesas dažnai kartojasi, nejučiomis pradedi keiksnotis bei kompiuterinės pelės pagalba nevalingai lakstyti po ekraną. Taip pat reikėtų paminėti, jog valdomi herojai nemoka bėgioti. Susidaro įspūdis, kad specialiai tampom "gumą". Iš pagrindų reikia pasikaustyti kantrybe ir bandyti žaisti toliau.

Prisipažinsiu, jog nebandžiau žaisti šio žaidimo tinkle, bet tokia galimybė egzistuoja. Logiškai galvojant tinklinis žaidimas įmanomas tik tada, kai tu gali kontroliuoti kitų penkių žaidėjų veiksmus, t.y. pasikalbėti su kitais tam, kad grupinio žaidimo eigoje galėtum įvykdyti tam tikras iškilusias problemas.

Pabaigos žodis

Net nežinau ką ir pasakyti apie žaidimą **IceWind Dale**. Ar jį girti, ar peikti? Is vienos pusės, tai labai gražus ir, palyginus, įtraukiantis į savo pasaulį žaidimas, ypač man patiko kovos su monstrais reikalaujančios tam tikrų taktinių gudrybių (kovos varikliukas yra šio žaidimo "varomasis pliusas"). O iš kitos pusės, tai gan nuobodžios kelionės, nelabai patogus valdymas, kryptingos užduotys, bei standartinė žaidimo istorija.

Ar šis žaidimas vertas dėmesio?

Šis klausimas iškilo tik pradėjus žaisti **IceWind Dale** ir iki šios akimirkos negaliu atsakyti nei teigiamai, nei neigiamai, bet pasakysiu atvirai, jog be jokio gailesčio pakeisčiau šio žaidimo kompaktinį diską į **Diablo II** ar **Baldurs Gate**.

Jei sekate mano mintis, tai suprasite, kad **IceWind Dale** žaidimas (mano nuomone) spindės kompiuterių ekranuose laikinai. Patikėkit, **Baldurs Gate II** nurungs šį projektą ir jis užgęs kaip paskutinė nakties žvaigždutė.

Domantas Kareckas

Vienas oficialus ir trys neoficialūs AGE OF EMPIRES 2 tęsiniai

Praeitame žurnalo numeryje rašėme apie vienos iš geriausių šaudyklių Unreal Tournament MOD-us. Šiame straipsnyje vėl tęsiame temą apie įvairias jau sukurtų žaidimų modifikacijas. Tad šį kartą apžvelgsime puikaus realaus laiko strateginio žaidimo Age of Empires II modifikacijas. Tokį mūsų pasirinkimą lėmė tai, kad visai neseniai šviesą išvydo oficialus šio žaidimo tęsinys (beje, jį sukūrė tie patys autoriai, kaip ir originalų žaidimą), kuriam ir skirsime didžiausią dėmesį. Tačiau šalia šio mokamo žaidimo tęsinio, Internete galima surasti daug įvairių nemokamų originalaus žaidimo modifikacijų. Be abejo, solidžios kompanijos sukurtas produktas užtikrina techninę kokybę, tačiau yra ir daug mėgėjų sukurtų modifikacijų, kurios dėl puikiai realizuotos originalios idėjos yra tikrai vertos dėmesio. Taigi, iš pradžių pristatysime originalų, o vėliau ir tris nemokamus, pretenduojančius bent laikinai užimti pastarojo vietą, „Age of Empires II" tęsinius.

Age of Empires II: The Conquerors

Autorius: Kompanija "Ensemble Studios" (*www.ensemblestudios.com*)
Oficialus "Age of Empires II" tęsinys





Atrodytų, ne taip seniai prekystaliuose pasirodė puikus **Age of Empires II** žaidimas, o kompanija „Ensemble Studios" jau sukūrė jo tęsinį **Age of Empires II: The Conquerors**.

Neskaitant keturių naujų kampanijų, bene svarbiausia žaidimo naujovė yra ta, kad šalia tradicinių civilizacijų savo rasę žaidėjas gali rinktis dar iš penkių naujai žaidime atsiradusių civilizacijų: Actekų, Hunų, Korėjiečių, Majų bei Ispanų. Ypatingą savitumą pavyko suteikti senovės Majų bei Actekų civilizacijoms, kurios iki atvykstant ispanų konkistadorams klestėjo Pietų bei Centrinėje Amerikoje. Žaidime šių civilizacijų pagrindinė smogiamoji jėga yra pėsti kariai. Tai logiškai paaiškinama, nes iki europiečių pasirodymo arklių šiuose žemynuose paprasčiausiai nebuvo.



Įdomios ir kitos civilizacijos. Pavyzdžiui, klajokliai Hunai nestato gyvenamųjų namų, nes jų populiacija ir taip gali pasiekti maksimumą. Iš tikrųjų, istorijos mokslas mums teigia, kad Hunų gentys gyveno klajoklių gyvenimą ir naudojo tik surenkamas palapines. Gi korėjiečiai kare naudoja arklių traukiamus šarvuotus vagonus - tam tikrus šiuolaikinių tankų prototipus. Ispanų konkistadorai jau turi pirmuosius šaunamuosius ginklus - paraku užtaisomas muškietas bei ne tokius mirtinus, bet ne mažiau pavojingus misionierius. Pastarieji, panašiai kaip ir žyniai iš originalaus žaidimo, gali įtikinti priešo karius pereiti į jų pusę, tačiau yra žymiai greitesni. Tiesa, jų poveikio zona kiek mažesnė. Pasikeitė ir anksčiau buvusių civilizacijų charakteristi-



kos bei jų karinių junginių savybės. Pasak autorių, labiausiai buvo atnaujinti tie junginiai, kurie pasirodė esą neefektyvūs ir dėl to žaidime anksčiau nerasdavo pritaikymo. Tęsinio kūrėjai teigia, kad po šios kruopščios revizijos civilizacijų jėgas galiausiai pavyko daugmaž suvienodinti, o jų savitumas bei unikalus žaidimo stilius tik dar labiau padidėjo.

Age of Empires II: The Conquerors yra apstu ir kitų didesnių ar mažesnių naujovių. Pavyzdžiui, pilių vartų griovimui naudojami ožiai (*battering rams*) dabar savo viduje gali talpinti pėstininkus. Po stogu esantys kariai geriau apsaugomi nuo besiginančios pusės strėlių ir visada yra po ranka, jei šis lėtas pilių šturmui pritaikytas įrenginys yra užpuolamas. Sveikintina, kad dirbamų laukų priežiūra yra automatizuota ir valstiečiai dabar patys žino, kada reikia atnaujinti besibaigiančius grūdinių kultūrų plotus. Todėl tuo metu, kai kitame žemėlapio gale vyksta žūtbūtinis mūšis, žaidėjui nebereikia skirti tiek daug dėmesio smulkmenoms. Reikalavimui kompiuteriui matuojant šių laikų mąsteliais yra tiesiog juokingi: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 4X CD-ROM, SVGA, 2MB video RAM bei 100 MB vietos kietame diske.





Final Hour

Autorius: Yogurt (*aok.heavengames.com*)

Įtvirtintos pilies šturmas - dalykas sudėtingas

Šiame puikiame scenarijuje veikia tik dvi pusės. Viena iš jų ginasi sunkiai prieinamoje tvirtovėje, o kita - šturmuoja šiuos įtvirtinimus ir stengiasi kuo greičiau juos paimti. Besiginantis garnizonas yra technologiškai pranašesnis ir geriau gin-



kluotas, tačiau puolantieji yra žymiai skaitlingesni. Be to, pastarieji vis gauna naujų pastiprinimų. Scenarijus yra taip padarytas, kad puolančioji pusė, nepaisant desperatiškų besiginančiojo pastangų, galiausiai visada laimi, todėl apie žaidimo rezultatus bei žaidėjų vadovavimo sugebėjimus sprendžiama pagal tai, kiek laiko užtruko pilies šturmas. Po to kariaujančios pusės (žmogus bei kompiuterio dirbtinis intelektas) gali pasikeisti vaidmenimis: puolęs dabar ginasi, o tas kuris slėpėsi už storų mūro sienų - atakuoja. Galiausiai laimėjusiu pripažįstamas tas, kurio rodikliai laiko atžvilgiu yra geriausi. Pažymėtina, kad gerinant savo asmeninį rekordą prie šio scenarijaus po kurio laiko malonu prisėsti vėl ir vėl. **Final Hour** rekomenduotinas tiems, kurių kūne plaka karvedžio širdis.

The King's Best Men

Autorius: Ingo Van Thiel (*aok.heavengames.com*)

Istorija apie vieną šaunų vaikiną

Tai ne atskiras scenarijus, o ištisa kruopščiai sukurta kampanija. Pačioje žaidimo pradžioje girto kivirčo metu tavernoje žūsta keli karaliaus rinktinės kariai. Nesąžiningo barmeno dėka apylinkėse pasklinda gandas, kad incidento kaltininkas - pagrindinis mūsų herojus. Šioje painioje ir ilgoje istorijoje, turinčioje puikų nelinijinį scenarijų, pagrindiniam veikėjui teks įrodyti savo nekaltumą, tuo pačiu metu bėgant nuo savo persekiotojų. **The King's Best Men** didelę reikšmę turi įvairūs dialogai. Žaidime teks spręsti daug įvairių mįslių. Pagaliau, tiesiog įdomu įsitikinti, kad sumanaus kūrėjo rankose **Age of Empires II** iš realaus laiko strateginio žaidimo gali pavirsti visiškai kitokiu nuotykinio ar net RPG stiliaus žaidimu. Be to, lėtesnė įvykių eiga galbūt pirmą kartą leis įsižiūrėti į aplinką, kurioje žaidžiate ir pelnytai įvertinti gal kiek senstelėjusį, bet vis dar puikų **Age of Empires II** grafinį variklį. Šis scenarijus primygtinai rekomenduojamas RPG stiliaus žaidimų mėgėjams.

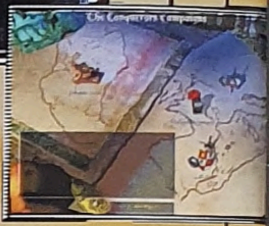


The Adventures of Robin Hood

Autorius: Gregory Koteles (*aok.heavengames.com*)

Robino Hudo nuotykiai kompiuterio ekrane

Apie Robino Hudo iš Šervudo girios nuotykius prikurta daugybė kino filmų ir televizijos serialų. Vienas serialas buvo filmuojamas ir Nemenčinės miškuose, todėl labai neperdėsime pasakę, kad apie šį garsų plėšiką žino kiekvienas Lietuvos gyventojas. O dabar prieš mūsų akis ir **Age of Empires II** scenarijus, kurio pagrindinis veikėjas Robinas Hudas. Be abejo, siužetas irgi tradicinis - kaip ir visada Robinas iš vietinių žmonių rinks savo pasekėjų būrį, o po to kausis su bloguoju tvarkos sergėtoju - Notingemo šerifu. Jeigu norite pasijusti teisuoliu bei nesugaunamu nutrūktgalviu iš viduramžių Anglijos, atiminėjančiu pinigus iš turtuolių ir po to juos dalinančiu vargšams, tai šis scenarijus jums turėtų patikti.



Ernis

PC KODAI

Star trek-new worlds

god - nemirtingumas
noclip - išjungti video intarpus
undying - 999 ?arvai, 999 sveikata
cg_thirdperson - 3-ečiojo asmens akimis
notarget - nematomumas
map - # pakeisti lygi
give - # gauti

Lygių pavadinimai
BORG1 - The Rescue
BORG2 - Incursion
HOLODECK - Tactical Decision
VOY1 - Condition
VOY2 - Unavoidable Delays
VOY3 - Hazard Duty
VOY4 - Defense
VOY5 - Hazard Ops
STASIS1 - Data Retrieval
STASIS2 - Deep Echoes
STASIS3 - Encounters
VOY6 - Renewal
VOY7 - Union
VOY8 - Departure
SCAV1 - The Visit
SCAV2 - Dangerous Ground
SCAV3 - Conflicting Views
SCAV3b - Conflicting Views (pt 2)
SCAV4 - Disorder
SCAV5 - Infiltration
SCAVBOSS - The Hunter
VOY9 - Fallout
BORG3 - Proving Ground
BORG4 - Information
BORG5 - Covenant
BORG6 - Infestation
VOY13 - R and R
VOY14 - Visual Confirmation
VOY15 - Offense
DN1 - The Breach
DN2 - Command
DN3 - Primary Encounter
DN4 - The Skirmish
DN5 - Defensive Measures
TRAIN - Transit
DN6 - Attunement
DN8 - Array
VOY16 - Invasion
VOY17 - Decisions
FORGE1 - External Stimuli
FORGE2 - Matrix
FORGE3 - Onslaught
FORGE4 - Visual Magnitude
FORGE5 - Dissolution
FORGEBOSS - Command Decision
VOY20 - Epilogue

Ginklai bei daiktai
Phaser
Tetryon Disruptor
Compression Rifle
Scavenger Rifle
IMOD (infinity modulator)
Tricorder
Health
Ammo
Weapons
All
Stasis Weapon
Grenade Launcher
Photon Burst
Dreadnought Weapon
Armor
Paladin Weapon
Desperado Weapon
Klingon Blade

Carmageddon TDR 2000

hereComesTrouble - aktyvuoti kodus
openLevelsGuv - visi lygiai
cash - pinigai (+$10,000)
invincible - nemirtingumas
ai on/off - dirbtinis intelektas
setCar [CARNAME] - pakeisti mašiną į [pavadinimas]
makeai [CARNAME] - sukurti oponentą [pavadinimas]
WasteAll - sunaikinti visus automobilius
Lastlap - startuoti paskutiniajame rate
Lastcheckpoint - reikia pervažiuoti tik paskutinį checkpointą
damage_multiplier # - sukelti pavojų #
addPowerup # - pridėti jėgos (#=vardas)
breakCar # - sudaužyti automobilį (#=vardas)
peds on/off - žmonės On/Off

Baldur,s Gate 2

Daiktu sąrašas
chan06-Drizzt's +4 Chainmail
leat08-Studded Leather +3:Shadow Armor
plat05-Full Plate +1
helm04-Helm of Defense
shld04-Medium Shield +1
shld06-Large Shield +1
shld17-Buckler +1
ring07-Ring of Protection +2
ring08-Ring of Wizardry
brac14--Bracers of Defense AC 4
clck02-Cloak of Protection +2
belt06-Girdle of Hill Giant Strength
boot01-Boots of Speed
staf08-Martial Staff +3
hamm08-War Hammer +2
sw1h09-Short Sword +2
sw1h40-Blade of Roses(LongSword +3 +2Cha)
sw1h49-Ninja-To +1
sw2h09-Warblade(2-H sword +4)
bow18-Shortbow +2
bow17-Longbow +2
slng03-Sling +3
ax1h03-Battle Axe +2
halb03-Halberd +2

sukurti būtybes
dragred=Red Dragon
dragblac=Black Dragon
dragsilv=Silver Dragon
demnabo1=Nabassu
dempi01=Pit Fiend
uddeath=Demon Knight

vietovių pavadinimai
Temple District=AR0900
Graveyard District=AR0800
Slums District=AR0400
Waukeens Promenade=AR0700
Government District=AR1000
Bridge District=AR0500
Docks District=AR0300
CityGates=AR0020
Umar Hills=AR1100
Suldanesslar=AR2500
The Nine Hells=AR2900
Domain of the Dragon=AR1201
Asylum Dungeon=AR1512
Bodhis Dungeon=AR0801
Astral Prison=AR0516
Planar Sphere=AR0411
Cult of the Unseeing Eye=AR0202
Rift Dungeon=AR0204
Demon Outerworld=AR0414
De'Arnise Hold=AR1300
Trademeet=AR2000
Druids Grove=AR1900

When you have Debug Mode=1 in your baldur.ini file, you may use [CTRL] + T to move time forward. selected character. [CTRL] + 6 and [CTRL] + 7 to change the model of the selected char (prev and next, respectively).

Blair Witch Project Vol 1: Rustin Parr

IWORKFORGOD - nemirtingumas
GETINTOMYBELLY - visi ginklai
BIGHEAD - didelė galva
GIBNPLENTY - sunaikinti
T2000 - šarvai
GIVEMEFAITH - atstatyti sveikatą
HELLFREEZEOVER - užšaldyti priešus

Gauti daiktą
BIGSTICKOFDEATH Get Shotgun
MEDIUMRARE Get Crossbow
GOODTIMESMAN Get Dynamite
BURNYOURASSOFF Get Flamethrower
MEETMYPALTOMMY Get Tommygun
SMILEYNOMORE Get Elephant Gun
SUNOFGOD Get Charge Radiance Emitter
IAMAWIMPFORTHIS100 Bullets
RECHARGE Restore Flashlight Battery
THEDOGFARTED Gas Mask
ICANSEE Night Vision Goggles
WWBEWARE Get Silver Bullets
VAMPBEWARE Get Lith Bullets
DEMONBEWARE Get Mercy Bullets

Sanity: Aiken,s Artifact

Mptedthehead - nemirtingumas On/Off
Mpjuiceme - gauti sveikatos, Mana (Sanity)
mpshipit - pakeisti lygi

Delta Force 2

Thetrooper - nemirtingumas
Sunandsteel - užtaisyti ginklą
Diewithyourbootson - nesibaigiantys šoviniai
stilllife - nematomumas
revelations - 8 artilerijos šūviai

naujienos

Naujausių PC Data žaidimų dešimtukas

1. The Sims Livin' Large Expansion Pack, Electronic Arts
2. Baldur's Gate 2: Shadows Of Amn, Interplay
3. The Sims, Electronic Arts
4. MS Age of Empires II: Conquerors Expansion Add-On, Microsoft
5. Roller Coaster Tycoon Loopy Landscapes Expansion Pack, Hasbro Interactive
6. Baldur's Gate 2: Shadows of Amn Collector's Ed, Interplay
7. Diablo II, Havas Interactive
8. Roller Coaster Tycoon, Hasbro Interactive
9. MS Age of Empires II: Age of Kings, Microsoft
10. Who Wants to Be a Millionaire 2nd Edition, Disney

Jau išleisti du nauji žemėlapiai populiariajai trimatei šaudyklei **Aliens vs. Predator**, kuriuos išleido **Fox Interactive** kompanija. Šiuos du žemėlapius (**Azure** ir **Bleak**) galite atsisiųsti iš oficialaus firmos puslapio internete.

Atidedama ilgai laukto žaidimo **Warcraft 3** išleidimo data. Kaip ai?kino **Blizzard**, ties šiuo projektu dar reikia gan nemažai padirbėti norint patobulinti žaidimą ir jis matomai pasirodys tik antroje 2001 metų pusėje. Beje, žinant **Blizzard** pažadų tikslumą, galima tikėtis, jog 2001 metų pabaiga dar negalutinė data.

Ilgai lauktas trimatis žaidimas **Roswell Conspiracies** (gamintojas **Red Storm**) vėl atidėtas neapibrėžtam laikui. Gamintojų žodžiais, tai susiję su vienvardžio animacinio filmuko išleidimo datos atidėjimu iki 2001 metų pavasario.

Ultima Online 2 jau buvo vieną kartą pervadinta į **Ultima Worlds Online: Origins**, tačiau to pasirodė maža kompanijai **Electronic Arts** ir vėl pasigirdo naujas pavadinimas - **Ultima Nexus**. Tačiau, daugelis mano, kad vertėtų palikti seną pavadinimą.

Duke Forever pirmiausiai bus skirtas **Xbox** platformai. Apie tai paskelbė **3D Realms** vadovas, Scott Miller. Tikesimės, kad tai neįtakos šio žaidimo pasirodymo **PC** sistemai.

Hasbro Interactive oficialiai paskelbė, kad Antro Pasaulinio karo taktinis simuliatorius **Squad Leader** jau atiduotas masiniam tiražavimui ir pasirodys ant parduotuvių lentynų jau šio mėnesio pabaigoje.

Mattel Interactive kompanija išleido naują žaidiminės rinkos produktą **Rugrats in Paris: The Movie**, kuris sukurtas pagal tą patį scenarijų, kaip ir vienvardis filmas, kuris pasirodys kinoteatrose lapkričio 17 dieną. **Rugrats in Paris: The Movie** bus daugiau nei 120 įdomių ir linksmų lygių ir šis žaidimas greitu metu bus išleistas **PC**, **Game Boy Color**, **Nintendo 64** ir **PlayStation** platformoms.

Visi mėgstantys **Half Life** vėl galės džiaugtis - atsirado dar viena šios šaudyklės modifikacija. **Chemical Existence** - tai naujo modo pavadinimas, kurį išleido firma **Red Genesis**. Šiame žaidime jums teks pabūvoti žmogaus, vardu **Reece Max**, kailyje, kuris, kaip sako gamintojai „atsirado blogu metu, blogoje vietoje". Dabar jam teks kautis su visais įmanomais žmonijos priešais - pradedant gatvių banditais ir baigiant įvairiomis baidyklėmis. Žadama, kad žaidėjas gaus visą kalną naujovių - naujas siužetas, nauji ginklai, nauji priešai ir t.t. Dar neaišku, ar **Chemical Existence** aplenks originalą ar ne, bet tai spręsti jau jums.

Interplay kompanija tapo oficialiu žaidimo priedo **Jagged Alliance 2: Unfinished Business** leidėju. Naujojoje versijoje žadamas pagerintas dirbtinis intelektas, specialių galimybių gausa ir virš 20 naujų misijų. Unfinished Business visam pasaulyje pasirodys šių metų lapkričio pradžioje.

Žymus Honkongo režisierius Džonas Vu iš peties pluša prie savo pirmojo žaidimo skirto **PC** ir naujos kartos platformoms. Dar nedaug žinoma, bet jau dabar aišku, kad tai bus trimatis kovinis žaidimas, sukurtas režisieriui būdingu stiliumi. Žaidimą kuria **Digital Rim** kompanija, o jo išleidimas numatomas sekančių metų gale.

Tomas Holas oficialiai preanešė, kad ilgai laukto **3D RPG** žaidimo **Anachronox** išleidimo data perkeliama į 2001 metų pavasarį. Oficialūs **Eidos** ir **Ion Storm** kompanijų atstovai mano, kad toks sprendimas yra teisingas, nes šis žaidimas yra vienas iš daugiausiai žadančių šiuolaikinių projektų. Tikėkimės, kad **Anachronox** nelaukia **Daikatana** likimas.

Synaptic Soup kompanija, susikūrusi iš žaidimo **Evolva** kūrėjų, paskelbė apie savo naują projektą **Cipher**. **Cipher** - tai nauja žaidimų kūrimo technologija su kuria galima bus kurti žaidimus skirtus naujos kartos konsolėms, o taipogi **PC** ir **Linux** sistemoms. 2001 metų pradžioje **Cipher** bus išsiuntinėtas ribotam kompanijų skaičiui susipažinimo tikslais. Tuo pat metu, kompanija naudos šią technologiją slaptam projektui, kuris viešai bus anonsuotas ne ankčiau šių metų gruodžio pabaigos.


Autorinės laidos
VYRAI
PROVINCIJA
UNIVERSITETO
Televizija
Kamara
tiltas
Sveika, kaip gyveni ?
Darbo dienomis
20.30
Reklamos agentūra (21) 55 22 15
Budintis skyrius (21) 55 33 22
Abonentinis skyrius (21) 55 05 05
Splius
ŠIAULIŲ KABELINĖ TELEVIZIJA


Baitukas
Savanorių pr. 348, tel./faks. 31 13 87
(Vitingo prekybos centras, IIa.)
K. Donelaičio g. 26, tel. 32 30 86
(Priešais Neries viešbutį)
El. pšt.: baitukas@ardanga.lt
http://www.baitukas.lt
PERSONALINIAI IR ŽAIDIMŲ
KOMPIUTERIAI
SEGA
NINTENDO64
GAME BOY COLOR
SUPER NINTENDO
Dendy
PC-2000
M ATX AMD 500 MHz, 5VIA73
RAM 64 MB, HD 10 GB, FDD 1.44,
CD-ROM 48X
Vaizdo plokštė - 8MB
Garso plokštė - 16 bitų stereo
Monitorius 15"
Pelė, klaviatūra ir dovana ...
Programinė įranga :
Windows Me, Norton antivirus, Ghost
Kaina 2838 lt.
(Parduodama išsimokėtinai)


UAB "KERA", KĘSTUČIO G. 7-1, 3000 KAUNAS, TEL. (27) 322600, FAKSAS (27) 206581
UAB "KERA" PERSPĖJA !
NEKAIŠIOKITE RANKŲ
PRIE KOMPIUTERINIŲ
ĮRENGINIŲ BE SPECIALISTŲ
KONSULTACIJOS


KOMPIUTERINIU ŽAIDIMU
SALONAS, CD NUOMA
Didelis pasirinkimas, naujienos kiekviena savaitę
PC CD-ROM
Sony Playstation
Nintendo 64
Dreamcast
Video CD
DvD
Mus rasite: UKMERGĖS 305a
(parduotuvės "AITVARAS" patalpose)
Vilnius. Tel: 73-61-69


LICENCIJUOTI
kompiuteriniai žaidimai nuo 20 litų!
Mažmeninė prekyba
Laisvės al. 30A, Kaunas
tel. 203881
Mažmeninė ir didmeninė prekyba
Savanorių pr. 339B, Kaunas
tel. 313031
"INIT kompiuteriai",
išskirtinis UAB "Akelotė ir Ko" atsovas Kaune
Įvairiausios konfigūracijos
KOMPIUTERIAI
namams ir biurui su trejų
metų garantija
Ir išsimokėtinai
init
KOMPIUTERIAI


infobalt
2000
Tarptautinė informacijos visuomenės technologijų paroda
INFOBALT 2000
Spalio 25-28 d.
Parodos vieta: parodų centras LITEXPO, Laisvės pr. 5, Vilnius
Darbo laikas: spalio 25, 26, 27 d. - 10 -18 val., spalio 28 d. - 10-17 val.,
spalio 25 ir 26 d. - specialistų dienos
(įėjimas tik su kvietimais)
Organizatorius
infobalt
LIETUVA
Rengėjas
VISUS PLENUS
Rengėjas
LITEXPO
Oficialusis INFOBALT 2000 radijas
žinių radijas
Informacija:
UAB VISUS PLENUS
Vytenio g. 9/25, 2600 Vilnius
Tel.: (8-22) 23 63 26, 33 09 29
Faks. (8-22) 224124
El. paštas: info@visusplenus.lt
www.visusplenus.lt
Tarptautinė konferencija
Informacinė visuomenė 2000
Šuolis į naują e - ekonomiką
ir Investuotojų lyga
Investuokime į naują e - ekonomiką
Data: 2000 m. spalio 23-24 d.
Vieta: Vilnius, Le Meridien Villon viešbutis
www.infobalt.lt/konferencija
Virtuali paroda
INFOBALT 2000 internete:
• parodos gidas;
• pokalbių kambariai;
• vaizdo ir garso reportažai iš parodos;
• paslaugos, užsakymai, informacija
Oficialusis parodos INFOBALT 2000 interneto paslaugų teikėjas
LIETUVOS TELEKOMAS
e ATEITIS FUTURE
Elektroninio verslo, prekybos ir pramogų paviljonas
e-ATEITIS
parodoje INFOBALT 2000
• e - verslo gatvė;
• namų kompiuteriai;
• daugialypių terpių produktai;
• internetas;
• kompaktiniai diskai;
• kompiuteriniai žaidimai;
• šou, pramogos.
Įėjimas su progine taksofono kortele
pigiau!
Ši kortelė suteikia 33% nuolaidą lankantis paviljone E-ateitis
Naujas atskiras pramogų paviljonas e-ATEITIS
(žaidimai, konkursai, naujovės pramogų pasaulyje)
www.infobalt.lt/muge
Parodų centras LITEXPO, paviljonas E-ATEITIS, Laisvės pr. 5, Vilnius
infobalt
2000
Spalio 25-28 d.
Darbo laikas:
Spalio 25, 26, 27 d. nuo 10 iki 18 val., spalio 28 d. nuo 10.00 iki 17.00 val.
Rengėjai: infobalt
VISUS PLENUS
LITEXPO